AÇÃO GAMES
CONCORRA A KITS MK3: CAMISETA + BONÉ + ADESIVO
MEGA
BATMAN & ROBIN
SANTO JOYSTICK, QUE JOGO Animal!
SNES
EARTH BOUND
CELULAR, PIZZARIA E CARTA ELETRÔNICO NUM RPG
"THEY" HAVE A HIDEOUT RIGHT HERE IN THE CITY
FICHAS COM DICAS GRÁTIS
COMIX ZONE
GAME OU GIBI?
HISTÓRIA EM QUADRINHOS INTERATIVA

Neste jogo ou você enterra a bola ou eles enterram você.

Você vai ficar cercado de estrelas, vai voar, testar a pontaria, atacar e defender. Não, não estamos falando do Star Fox. É o NBA® JAM™ Tournament Edition™. Um jogo que vai transformar a tela da sua TV numa verdadeira quadra de Basketball. São 9 ultra enterradas completamente novas, o dobro de superstars da NBA, mais que o dobro de personagens secretos, substituição a cada quarto, bateria de memória e todas as enterradas do NBA original. NBA® JAM™ Tournament Edition™. Este jogo a gente faz questão de entregar de bandeja pra você.

TRÊS GAMES COM SELO

Se você deu um tempo nas locadoras, por causa das provas escolares ou, depois, porque viajou nas férias, saia correndo descabelado. Esta edição traz três (TRÊS!!!) games com nosso selo especial. Não tenha dúvidas: Batman & Robin, Comix Zone e Earthbound valem cada centavinho que você investir. Só isso já bastaria para guardar a sete chaves esta edição de Ação Games.

Mas você verá que tem mais: damos os filmes que vão pular para o seu console até o final do ano, Eternal Champions CD com todos os golpes que conseguimos reunir e testar, um X-Salada especial tirando dúvidas sobre os consoles de 32 Bits e até uma avaliação completa do dicionário eletrônico Aurélio em CD-ROM, pra moçada que tem computador e usa nos trabalhos escolares. É da hora, do dia, do além!

Este já nasce clássico. Um game-gi[...] perfeito, com o clima e a ação d[...] quadrinhos. Imperdível!

A Sega arrasa em um dos games mai[...] bonitos e cabeludos do ano. Quatr[...] páginas com tudo, até o final. Co[...] pra ver!

Um RPG como nunca se viu! Tem até tele fone celular. Capri chamos: quatro pági nas, com tudo o que você precisa saber para debulhar!

COTAÇÃO

FRACO ●
REGULAR ●●
BOM ●●●
ÓTIMO ●●●●
CHOCANTE ●●●●●

GRANDE LIQUIDAÇÃO DE DÚVIDAS SOBRE OS NOVOS VIDEOGAMES

Playstation, Saturno, 3DO, Ultra 64, 32X... estes nomes não saem da cabeça de muitos de nossos leitores. São os videogames de última geração, com poderosos processadores de 32 ou 64 bits. Nesta edição resolvemos tirar de uma só vez um montão de dúvidas da galera. Claro que não há espaço para responder todas as cartas, mas selecionamos aquelas que trazem as perguntas mais comuns.

SALADA X

32X

Qual é a diferença entre um 32X nacional e um importado?

ROBERTO F. VILLARINHO
Santos, SP

O nacional funciona com o padrão de cores Pal-M, Roberto, que é o mesmo utilizado pelo nosso sistema de televisão. O importado, dos Estados Unidos ou do Japão, trabalha com o padrão NTSC.

Em quantas vezes o 32X aumenta a capacidade de processamento do Mega? Qual é memória média de seus jogos?

LUCIANO PANCHI BORGES
Itaperuna, RJ

Com dois processadores Risc de 32 bits, o acessório aumenta a capacidade de processamento do Mega em 40 vezes. Os jogos já lançados para ele até agora têm memória na faixa dos 24 Mega, mas novos games em desenvolvimento sairão com mais memória. A Sega admite que não explorou bem a capacidade do 32X, que é bem maior do que a obtida até agora.

3DO

O 3DO é vendido no Brasil? Quanto custa? Seus jogos são em CD? É verdade que será lançado um novo modelo de 64 bits?

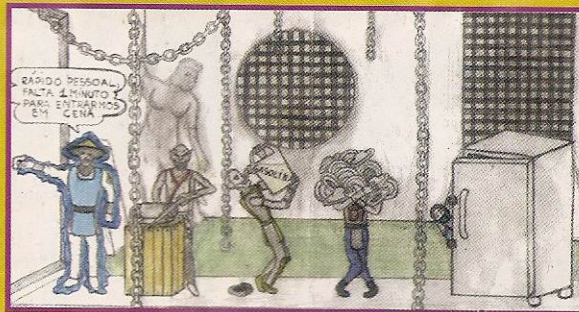
UBIRACY C. P NETO
Teresópolis, RJ

Sim, é vendido no Brasil, mas só por lojas e locadoras que importam equipamentos. Ele custa a partir de R$ 500,00. Os jogos são apenas no formato CD e custam em média R$ 70. O modelo com processador de 64 bits sai até o começo do próximo ano nos Estados Unidos, mas quem já tem o atual 3DO também poderá entrar nessa — bastará comprar uma placa com o chip em separado e instalá-la no console.

SATURNO

O novo videogame da Sega será lançado no Brasil? Ele será compatível com o japonês ou o americano?

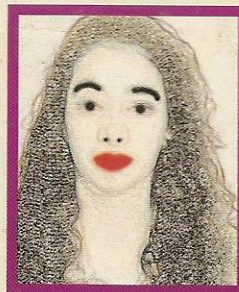
ANDREI ULLIANOV
Blumenau, SC

A Tec Toy, representante da Sega no Brasil, ainda não anunciou quando lançará o Saturno por aqui. Mas é quase certo que ela o fará. Como acontece com o Mega, o Sega CD e o 32X, o Saturno brasileiro deverá ser compatível com o modelo americano. Ou seja: não rodará jogos japoneses, certo?

Os lutadores de Mortal Kombat se preparam para fazer o filme. Um show de criatividade do Rodrigo Jackson Pereira, de São José dos Campos (SP)

TRUQUE DAS 1000 FACES

Estrela que é estrela, nunca perde a pose. Confiram em nossa constelação estas Três Marias, gatinhas muito bonitas antes e agora...

Cecília de Pappi Helmut, do Rio de Janeiro (RJ), amiga das "impossíveis" Carla Multedo e Camila Soares, virou uma coelhinha "esssperta". Não ficou linda?

Gente... se eu encontro na rua, saio correndo! Essa mistura de bruxa com punk-pirata é a Jaqueline Dias, irmã do leitor Antônio Carlos Dias Júnior, de Juiz de Fora (MG)

Incrível! Baixou o pintor renascentista no Ted e ele pintou esta obra-prima. A modelo é a irmã do Gustavo V. Marioni, de São Paulo (SP), candidato a cunhado do ano.

ULTRA 64

A Nintendo lançará um CD-ROM para o Ultra? Existe alguma chance de sair Toshiden para este console?

RICKY BARCELLAS
Niterói, RJ

A notícia sobre a produção de um CD-ROM para o Ultra 64 é, por enquanto, apenas uma fofoca das revistas americanas. A Nintendo acredita que cartucho é o melhor formato para jogos de videogame e tem informado que os jogos do Ultra sairão em cartucho. O game Toshiden não está entre os primeiros games programados para o console, como você pode conferir na seção Shots desta edição.

PLAYSTATION

Onde e a que preço posso encontrar este videogame?

MATHEUS E. SCHWAMBACH
Guarabira, PB

Até agora, o Playstation foi lançado apenas no Japão. A única maneira de consegui-lo no Brasil seria através de um importador em sua cidade. Mas o preço do equipamento deve sair bem salgado — acima dos 750 reais.

Devo esperar até setembro para comprar um Playstation? Quando será que ele vai chegar às lojas brasileiras?

ADRIANO DA SILVA NUNES
Guarulhos, SP

Esperar pelo lançamento do Playstation nos Estados Unidos, em setembro, é realmente a melhor opção. Tudo indica que o modelo americano não será compatível com o japonês, ou seja, não rodará os mesmos jogos — e é muito melhor ficar com um aparelho que funcione com jogos americanos. O preço do aparelho nos States também será muito mais convidativo: cerca de 300 dólares. Como a Sony não pretende lançar o aparelho no Brasil, ele só será encontrado nas lojas e locadoras que trabalham com artigos importados, ok?

O Homem-Aranha luta para não se enroscar nesta arte do Alex Sandro Allves de França, de Registro (SP)

TODOS

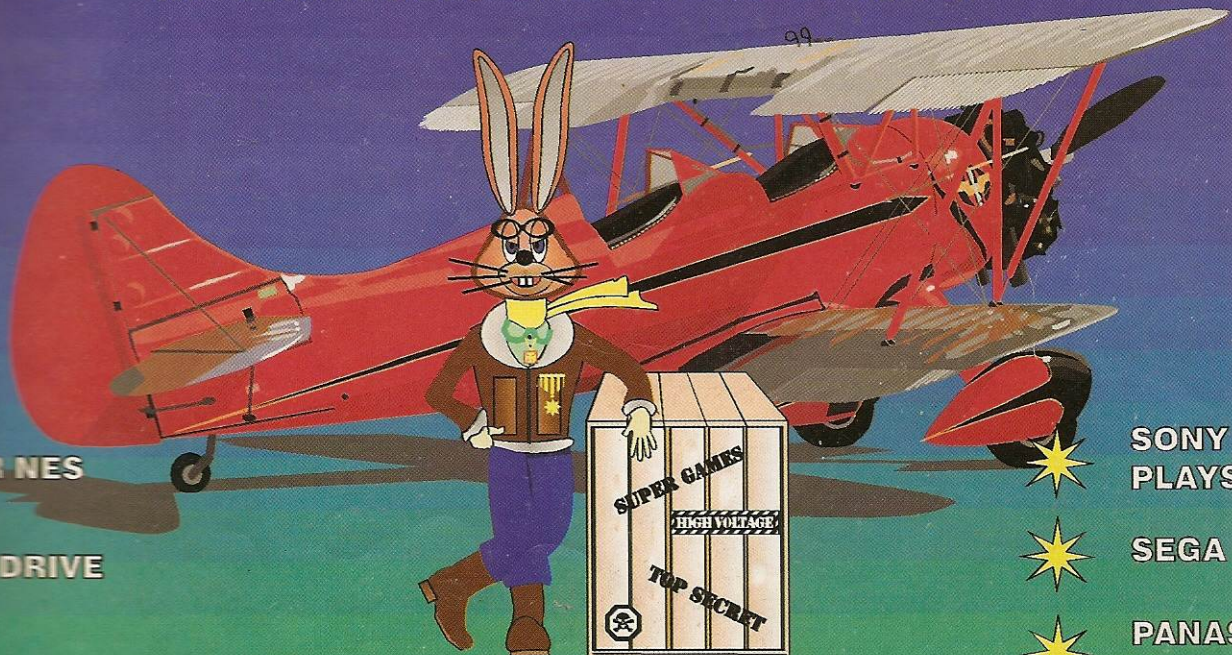
Quero uma opinião sincera: qual de todos estes videogames de nova geração é o melhor? Ou, pelo menos, quais as vantagens de cada um?

RAFAEL M. DUARTE
Anápolis, GO

Tava na cara que a gente não ia escapar da pergunta fatídica, né? Vamos fazer o seguinte: dar nossa sincera opinião sobre as vantagens e desvantagens de cada um. Tirem suas próprias conclusões:

32X - É o meio mais barato para entrar na geração dos 32 bits (180 dólares nos EUA). Mas a performance de um Mega com este acessório ainda não é a mesma do Saturno, que tem uma arquitetura mais avançada.

3DO - Como foi o primeiro sistema de 32 bits a ser lançado, é o que tem mais jogos. Em compensação, seu desempenho foi superado pelos concorrentes mais modernos (Playstation e Saturno). Mas lembre-se: o 3DO terá em breve uma placa que o transformará num 64 bits.

Saturno e Playstation - Tecnicamente é difícil dizer qual o melhor, pois o desempenho dos dois é muito parecido. Quando for lançado no mercado americano, o Playstation será provavelmente o mais barato — em compensação, o Saturno deverá incluir jogos na caixa. No final, o que vai pesar mesmo são os games: escolha o sistema que tem jogos mais legais em sua opinião.

TROCO

Dactar modelo Atari por MK ou SF2 de Mega. Herric A. Reis, tel.: (021) 264-2855, Rio de Janeiro, RJ.

Master System 2 com 6 carts por Game Boy com 2 carts e bateria recarregável. Tadeu Porto, tel.: (019) 971-8940, Campinas, SP.

Mega com 3 carts e 3 controles e um boné importado por Game Gear com carts. Valter Roberto Bertolini Jr., tel.: (0173) 42-6640, Bebedouro, SP.

Mega Drive com 6 carts e um controle de 6 botões por SNES. Sildanir Soares de Camargo, Rodovia SC 301, km 44, Vila Piste, CEP 89294-000, Campo Alegre, SC.

Nintendo com 2 joysticks, pistola e 13 carts por Master System 2 completo com 7 ou 8 carts. Vagner Guimarães da Silva, Rua Henrique Bahia, 188, CEP 35010-420, Governador Valadares, MG.

Diversos carts de SNES por outros de meu interesse. E também um Phantom com 11 carts, adaptador e 2 controles por SNES. Robson M. Barreto, tel.: (0247) 62-6401, Macaé, RJ.

VENDO

Adaptador de Master para Mega e carts diversos. Francisco Archer Thomé, tel.: (0123) 22-5886, São J. dos Campos, SP.

Master System com 2 controles e um cart. Washington R. C. Segundo, tel.: (0194) 91-2064, Capivari, SP.

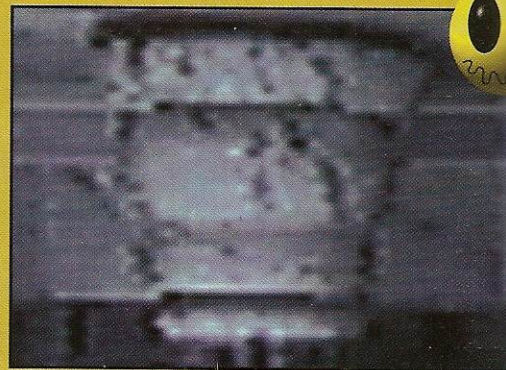
Game Gear com um cart + 2 carts de Nintendo. Fausto Luiz, tel.: (011) 524-1279, São Paulo, SP.

Goal para SNES ou troco por F-Zero. Hugo, tel.: (021) 252-8020 r. 282, Rio de Janeiro, RJ.

Star Fox para SNES. Kleber de Souza, tel.: (011) 562-1957 r.222, São Paulo, SP.

Carts de Mega Drive ou troco por outros de meu interesse. Ricardo, tel.: (011) 602-4356, Guarulhos, SP.

GAME CHARADA

Este detalhe pertence a uma foto publicada em uma das três últimas edições (86, 85 ou 84). Atenção: ele está numa posição e cor diferentes das originais. Você é capaz de responder de que edição e página o detalhe foi tirado? Olho vivo: os prêmios valem a pena.

PRÊMIOS

Do primeiro ao décimo lugares: Kits oficiais Mortal Kombat 3, compostos por camiseta, boné e adesivo para roupa.

MANDE SUA RESPOSTA PARA
Revista Ação Games, Game Charada nº 87, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado sairá na edição nº 90.

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 84

A password publicada pertence ao game Mega Bomberman. Os espertíssimos leitore premiados são: 1º a 3º lugares para Ademar de Almeida Rocha Neto, Salvador (BA); Lucian de A. Cunha, de Salvador (BA) e Solon Freitas Neto de Belo Horizonte (MG). Do 4º ao 10º lugare para Romildo Luiz da Silva, de São Paulo (SP); Alessandro Aoki, de Registro (SP); Yasuk Higuchi, de Penápolis (SP); Paulo Rogério A. de Souza, de São Paulo (SP); Moisés Cristino d Oliveira, de Belém (PA); Maria Eugênia De Maria da Costa Gregoris, de São Paulo (SP) Luciano Domingos de Freitas, de Petrópolis (RJ)

Opa! Zangief e Blanka fazendo alongament em Dhalsim? Yes! No belo traço de Leonard Perovano Camargo, de Carapina (ES)

Uou! Quantas cores diferentes o Hugo Maurício Pereira, de Varginha (MG), precisou usar aqui, não?

Yes! Cool! Heh heh, heh... tipo... gostosas! Yes, yes A-DO-RA-MO seus desenhos, ga tinha. Agora man de sua foto. Quem fez este timaço? Madge Bianchi do Santos, de São Gonçalo (RJ)

A DIRECT SHOPPING TRAZ DOS EUA PARA VOCÊ OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM VIDEO GAMES.

Primal Rage - Grande sucesso dos arcades. Lançamento simultâneo com os EUA. Dinossauros e macacos gigantes em lutas com bastante ação. Modelos reais digitalizados (SN e MD).

SÓ R$ 99,90

Judge Dredd - É a criação mais recente de Sylvester Stallone. Ambientada em 2139 Direto das telas do cinema, com 12 níveis de ação (SN e MD).

SÓ R$ 79,90

Justice League - Os 6 Super-Heróis da Liga da Justiça (Superman, Batman, Mulher Maravilha, The Flash, Aquaman e Green Arrow) lutam entre si pela primeira vez (SN e MD).

SÓ R$ 79,90

SATURN AMERICANO

Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento Virtua Fighter.

SÓ 2 X R$ 395,00

Jogos Incríveis para Saturn

R$ 99,90 CADA

GAME BOY NOVA SÉRIE

Seis cores para o console mais vendido no mundo.

R$ 79,90

Novo Donkey Kong Land

30 novos níveis e os melhores gráficos já vistos em um Game Boy.

SÓ R$ 49,90

NBA Jam Tournament Edition

Os 27 times do NBA, com todas as jogadas da versão arcade, agora cabem no seu bolso.

SÓ R$ 49,90

PANASONIC 3DO

O 32 bits com mais de 200 jogos disponíveis.

SÓ 2 X R$ 275,00

SÓ R$ 79,90 CADA

Jogos também disponíveis: **Road Rash e Wing Commander III.**

*(SN) = Super Nintendo
(MD) = Mega Drive

CLÁSSICOS RECENTES

R$ 59,90 Super Nintendo

Título	Cód.
Alladin	101
Clayfighter TE	102
GP-1 Part 2	103
Road Runner	104
Street Racer	105
Stunt Race FX	106
Demon's Crest	107

R$ 44,90 Super Nintendo

Título	Cód.
Animaniacs	108
Bugs Bunny II	109
Fatal Fury 2	110
Mortal Kombat	111
Speed Racer	112
Street Fighter 2x	113
Super Mario Kart	114
Tiny Toon Wacky Sports	115
Top Gear 2	116
World Heroes 2	117
Bonkers	118
Lethal Enforcers	119
Double Dragon V	120

R$ 59,90 Mega Drive

Título	Cód.
Bubsy 2	121
Ecco Jr	122
Fifa Soccer	123

R$ 49,90 Mega Drive

Título	Cód.
Fatal Fury	124
Mortal Kombat	125
Street Fighter 2 CE	126
Animaniacs	127
Duel - Test Drive 2	128
Championship Soccer	129
Lethal Enforcers 2	130

TOP 10 - SÓ R$ 79,90

1- Donkey Kong Country (SN)
2- NBA Jam TE (SN,MD e agora 32X)
3- Super Street Fighter II (SN e MD)
4- Mortal Kombat II (SN, MD e 32X)
5- Lion King (SN e MD)
6- Batman & Robin (SN e agora MD)
7- X-Men 2 (SN e MD)
8- Mega Man X2 (SN)
9- Road Rash 3 (MD)
10- Mickey Mania (SN e MD)

E mais: International SS Soccer (SN) e Fifa Soccer 95 (SN e MD).
Killer Instinct (SN) - R$ 99,90

Importação direta em nome do cliente com frete e impostos já incluídos.

LIGUE JÁ **0800 240-240** LIGAÇÃO GRATUITA

E RECEBA EM SUA CASA.

Consulte sobre outros títulos e peça mais informações por telefone.

SANDUÍCHES DE FILMES + GAMES VÃO ROLAR ATÉ O NATAL

Elas já estavam namorando há algum tempo, mas este ano a indústria do cinema e a do videogame casaram-se de vez. E o início do verão americano é a festa das bodas. Daqui até o Natal, muitos títulos vão invadir telonas e telinhas. Esse fenômeno começa agora e vai esquentando até o inverno do hemisfério norte, quando aumenta o consumo de cinema, vídeos e jogos, o chamado "lazer quentinho". Em alguns casos, o filme sai ou sairá antes dos games, em outros será justamente o contrário.

JÁ COMEÇOU

O chutão da temporada foi Judge Dredd, o novo filme de Sylvester Stallone, que veio com uma surpresa: o game saiu um mês e meio antes do filme, que só vai rolar em agosto nos States. Você conferiu na edição passada. O game é animalíssimo! Mas o cartucho é um pouco diferente da história das telas, de propósito. O jogo só é igual ao filme até a sétima fase; daí para frente, os dois têm finais diferentes. Stallone ficou irreconhecível com a roupa do herói dos gibis.

BATMAN PARA SEMPRE

A temporada julho/dezembro vai deixar saudades e, como sempre, o herói morcego entra atropelando os demais. Batman Forever, o terceiro filme do homem morcego, entrou em cartaz arrasando as bilheterias nos Estados Unidos: faturou 53 milhões de dólares no primeiro fim-de-semana. O filme rola este mês no Brasil com o nome Batman Eternamente. O morcego promete detonar também nos videogames: o jogo é da Acclaim, para variar. A supersofthouse promete uma soma de 125 golpes, itens e movimentos para a dupla Batman e Robin em mais de 60 etapas de ação. Viche! As primeiras imagens liberadas trazem alguns cenários incrementados com efeitos tridimensionais. As versões Mega e SNES saem em setembro e, logo depois, as versões para consoles de 32 bits.

MORTAL KOMBAT

Se o filme fizer jus ao que já foi divulgado, sai de baixo! Segundo os produtores, Mortal Kombat: The Journey Begins consumiu mais dinheiro que Jurassic Park, principalmente em efeitos especiais. Previsto para estrear em maio, o lançamento do filme foi adiado para agosto. Muitos dos atores são lutadores profissionais e o ator Cristopher Lambert faz o papel de Rayden. A história do torneio (que não foi revelada ainda) rola numa ilha criada em computação gráfica e você pode sacar, pelas fotos, que o visual é detonante. As versões para Mega e SNES saem em setembro e, logo depois, sairão as de 32 Bits, uma de cada vez.

A jornada começa: o truculento Kano (a direita) e o dragão no tablado de luta do filme Mortal Kombat

Val Kilmer como Batman (abaixo) e Chris O'Donnell como Robin: a dupla dinâmica ataca em filme e games

ÍNDIOS E FANTASMAS TAMBÉM

Outros cotados para aumentar o consumo de pipocas são Pocahontas, o novo desenho da Disney, e Gasparzinho, a refilmagem do antigo gibi. Pocahontas conta a história de amor entre uma índia e um soldado nos States em 1607. O dese-

nho já está rolando em parte dos cinemas do país, mas o game só vai sair em novembro, com versões para Mega e SNES garantidas. A produção será da própria Disney. Quanto a Gasparzinho, o filme de Steven Spielberg também chegou antes. Já está rolando nos cinemas, mas as versões do game só perto do fim-do-ano. A Hi Tech anunciou uma versão para o Super NES e a Interplay para consoles 32 Bits, ambas sem data certa.

A assustada indiazinha Pocahontas que estreou nos cinemas brasileiros mês passado

OUTROS FILMES E JOGOS

Cutthroat Island - *Filme de piratas com a atriz Geena Davis. Sai em cartucho da Acclaim para Mega e SNES, em julho.*

Double Dragon - *O clássico de porradas dos games já foi exibido nos cinemas brasileiros este ano. Deve sair em vídeo com o mesmo nome em setembro.*

Johnny Mnemonic - *Filme de ficção científica com o ator Kenu Reeves, sem data para os nossos cinemas. Saiu em game para CD-ROM de PC pela Sony Imagesoft. Sairá como CD de ação para o Playstation até o fim do ano.*

Waterworld - *O filme dirigido e estrelado por Kevin Costner estreou nos EUA em 28 de junho e entra em cartaz aqui em setembro. Sai para SNES e Mega em setembro (pela Ocean).*

Street Fighter Movie - *A superprodução com Jean-Claude Van Damme já rolou nas telas e arcades. A fita de vídeo do filme sai em setembro. O game sai para Saturno e Playstation em outubro. As versões para Mega e SNES não estão confirmadas.*

Mighty Morphin Power Rangers - The Movie - *Já rolou nas telas norte-americanas e não tem data para ser exibido aqui. Versões garantidas para Mega (outubro, da Sega) e SNES (sem data, da Bandai).*

The Mask - *Já rolou nos cinemas. Sai para SNES pela Black Pearl (sem data), sem confirmação para Mega.*

TURMA DA CAPCOM EM CINEMAS E TEVÊ

Os personagens da Capcom vão entrar no ar. A empresa está acelerando contatos para explorar ao máximo os seus personagens. Em dezembro, a galera de todo o Brasil vai poder curtir nos cinemas o longa-metragem Street Fighter 2 Movie, desenho animado lançado no Japão em dezembro de 93, em versão dublada. Na tevê, as novidades só vão rolar em 96. Está sendo negociada a veiculação das séries Mega Man, Street Fighter e Darkstalkers.

SHOTS

PARA A SEGA: Batman e Robin e Comix Zone para Mega Drive são de se tirar o boné!

NINTENDO PREPARA PACOTAÇO PARA O ULTRA

A Nintendo está preparando um pacotaço de games para alavancar as vendas do Ultra 64 e mantém segredo sobre os títulos. Mas as revistas estrangeiras estão especulando e espionando e você não vai ficar por fora. Confira os títulos mais prováveis, segundo a revista Electronic Gaming Mounthly, além do óbvio Killer Instinct: Final Fantasy 7 (que promete causar furor no Japão), Cruising USA, Pilotwings 2, Rebel Assault 2, Dark Forces, uma nova versão de Maniac Mansion, além de novas aventuras de Mario e Zelda. É de dar água na boca da gente!

A Nintendo está caprichando para garantir as vendas do seu novo console

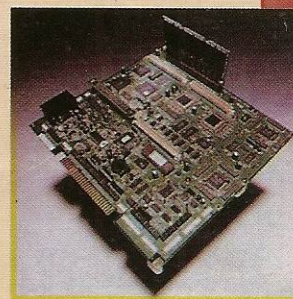
NOVIDADES PARA O SATURNO

A Sega não quer deixar a peteca cair e abrir o flanco para um crescimento do Sony Playstation. Assim, não pára de divulgar novidades sobre o seu novo console, principalmente no Japão.

Além do Saturno americano (na cor preta e com novo joystick) a Sega exibiu um novo modelo japonês, fabricado pela Hitachi. O Hi Saturn é ainda mais escuro que o modelo americano, também tem um direcional um pouco diferente e não é compatível com CDs lançados nos States. Saiu em abril e custa caríssimo: 64.800 iens (cerca de 800 dólares). Relembrando: este é o terceiro modelo japonês lançado (os outros dois são o Sega Saturn prateado e o Victor Saturn acinzentado). Além destes, há o Saturno americano, na cor preta.

Outros acessórios

A Sega também divulgou novidades em acessórios e tecnologias para o Saturno. A mais importante é a placa ST-V, uma nova tecnologia para jogos em arcades que será a base para os futuros games de arcade do Saturno. Mas a Sega não informou do que essa placa é capaz.

A Yamaha, que já fabrica os chips de som do console, exibiu o conjunto para karaokê Pro Log 21, compatível com o Saturno e confirmou que continuará a produzir outros. A Kodak japonesa firmou um contrato para fabricação de um Photo CD player, para rodar fotos feitas exclusivamente com câmeras dela que registram em CD. Mas fique esperto: esses acessórios não têm data de lançamento definida, serão caros e provavelmente incompatíveis com o Saturno americano.

Confira os 4 modelos do Saturno: No alto, a primeira versão da Sega (foto 1), o Victor Saturn (2) e o modelo da Hitachi (3), todos japoneses. Na foto 4, o Saturno americano

Placa ST-V dos novos arcades Sega: os mesmos jogos migrarão para o Saturno, mas a Sega não disse do que a placa é capaz

Street Fighter 3 - *A Capcom está correndo para finalizar e exibir SF3, o novo arcade da série, na feira AMOA, que vai rolar em setembro na Florida. O game terá gráficos poligonais, novos personagens e nova história.*

Os óculos do Saturno *devem chegar antes do que se imaginava. A Sega estaria planejando lançar seu acessório de realidade virtual ainda em setembro, logo após o lançamento oficial do console nos States.*

CES - *A mais tradicional feira de games está mal das pernas: a Nintendo cancelou sua participação na CES de Las Vegas, em janeiro de 96. Resultado: só vai dar pra ver o Ultra 64 na E3 de Los Angeles, em maio.*

O Super NES *poderá ganhar um cartucho capaz de levar jogos com 100 Mega de memória. Essa maravilha já teria sido criada pela softhouse japonesa Hudson, que segundo a EGM está negociando seu uso com a Nintendo. Será?*

LANÇAMENTOS PARA AS FÉRIAS

Playtronic e Tec Toy lançaram pacotes de games e novidades para as férias de julho. Da Playtronic, o melhor são os novos games para o Nintendo 8 Bits. E agora quem comprar o SNES leva junto o cart de Donkey Kong Country. Da Tec Toy, quem comprar o Mega 32X leva o cart de Metal Head e, para o Sega CD, dá pra escolher entre Mortal Kombat ou Rage in the Cage (luta livre). Confira os lançamentos em cartuchos nacionais, por console. Vários saíram em junho.

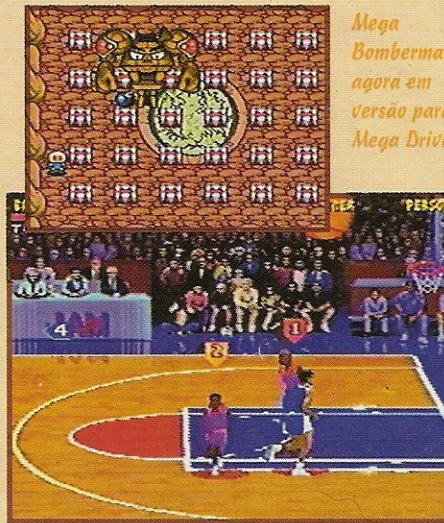
SUPER NES - *NBA Jam Tournament Edition, Newman Hass Indy Car Featuring Nigel Mansell.*

MEGA DRIVE - *Mega Bomberman, The Great Circus Mistery. Estarão em promoção os games Fatal Fury, World Cup USA 94, Sylvester and Tweety (Frajola e Piu-piu) e Joe & Mac.*

MEGA 32X - *Mortal Kombat e Tempo, Chaotix*

NINTENDO - *Batman Returns, O Último Grande Herói, Duro de Matar (aventura), Star Trek: The Next Generation (simulador), Flight of the Intruder (simulador), Super Spike V' Ball (vôlei) e Nintendo World Cup (futebol) - cartucho 2 em 1; Jornada ao Centro da Terra (aventura), The Simpson's: Bart vs. the World, The Simpson's - Bart vs. The Space Mutants e Gargoyle's Quest 2.*

GAME BOY - *Top Ranks Tennis e Kid Icarus: of Myths and Monsters.*

Mega Bomberman agora em versão para Mega Drive

Playtronic lança NBA Jam T. E. para Super NES

ATARI ANUNCIA ACESSÓRIO VIRTUAL PARA O JAGUAR

A Atari prometeu lançar este ano um acessório de realidade virtual, uma espécie de par de óculos para debulhar games com tecnologia de RV no Jaguar. Mas a revista Famitsu informou que há apenas 2 jogos em andamento, o que é lamentável. Segundo a Atari, os óculos custarão cerca de 350 doletas nos States.

Guerreiro armado do Virtuality 2000: um dos games em desenvolvimento

Acessório para realidade virtual do Atari Jaguar. A foto é de um protótipo

Super Formation Soccer

SNES

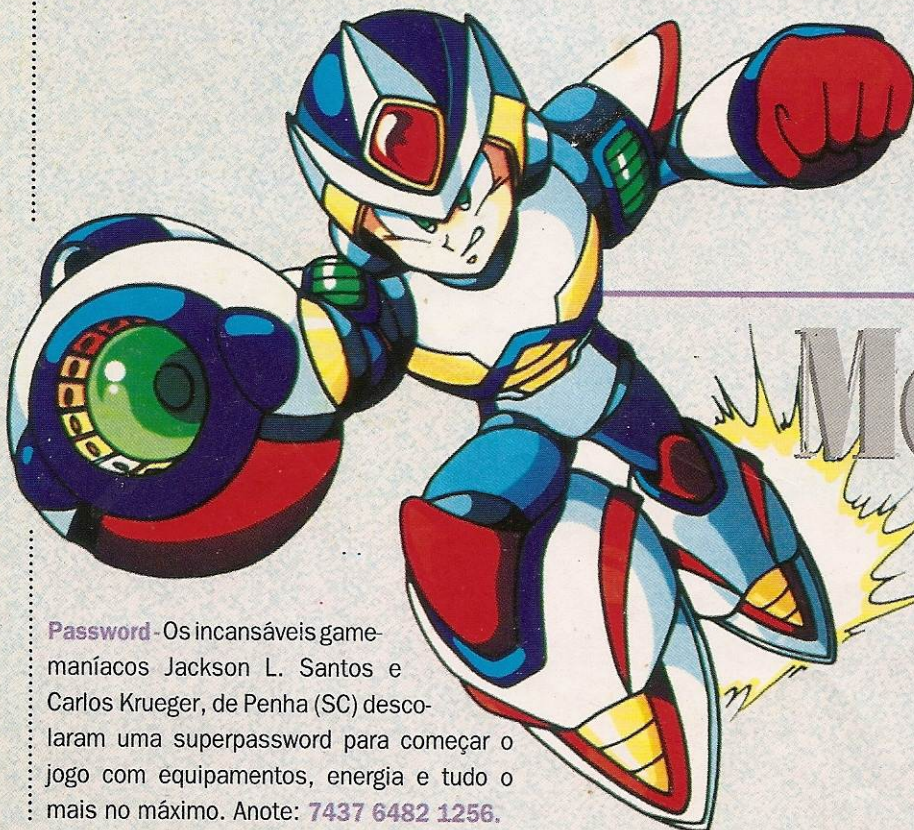
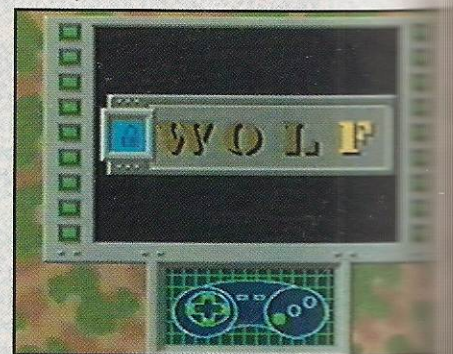
Jogue contra o time da Human - Para enfrentar a superequipe da softwarehouse que criou o game, faça o seguinte: Escolha **Exibhition, Regular Game, National Team e 1P vs 2P**. Na Tela Select Player, escolha Name. Daí, **aperte R + A e depois B**. Se der certo, o jogador ficará com o uniforme preto. Manha descoberta pelo leitor Marco Fernando da Luz, de São Bento do Sul (SC).

Jurassic Park 2

SNES

Continues infinitos - O jogo está quase tão velhinho como os próprios dinoussauros, mas nunca é tarde para uma diquinha esperta. Na tela Mission Select, aperte **L, L ,L , R, R, R, L, L, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R.** Socorro! Não poderia se uma seqüência mais curtinha não?

Return Fire

Seleção de fases - Boiada! Iniciando um novo game, **vá para a tela de seleção de** [...] **Nela, segure ↑ enquanto você acessa** [...] **de passwords.** Solte o comando e entre [...] **a senha Wolf.** E bingo! Você poderá escolher qualquer fase.

Mega Man X

Password - Os incansáveis gamemaníacos Jackson L. Santos e Carlos Krueger, de Penha (SC) descolaram uma superpassword para começar o jogo com equipamentos, energia e tudo o mais no máximo. Anote: **7437 6482 1256.**

X-MEN Children of Atom

ARCADE

Controle o Akuma - Calma, não estamos trocando as bolas não: o Akuma é personagem secreto deste jogo mesmo! Para fazê-lo aparecer, vá para a tela de seleção de personagens e siga exatamente estes passos:

Para o Controle 1 - Deixe o cursor um ou dois segundos sobre cada um dos personagens abaixo, nessa ordem: Spiral, Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red. Depois volte e fique 1 segundo sobre Silver Samurai e aperte Soco Forte, Chute Fraco e Chute Forte, juntos.

Para o Controle 2 - Deixe o cursor um ou dois segundos sobre cada um dos personagens abaixo, nessa ordem: Storm, Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai.

Depois volte e deixe 1 segundo sobre Spiral e aperte Soco Forte, Chute Fraco e Chute Forte, juntos.

Se tiver feito tudo direitinho (é fácil, vai) Akuma pintará na tela e você poderá jogar com ele. Os golpes do personagem são os mesmos do game SSF2 Turbo:

X-Ability - ↓ ↙ ← + Soco
X-Ability (Atropelada para trás) - ← ↓ ↙ + 3 Chutes ou 3 Socos juntos
X-Ability (Atropelada pra frente) - → ↓ ↘ + 3 Chutes ou 3 Socos juntos
Mergulho com chute - ↓ ↘ → + Chute
Hyper X (Shuryuken) - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Soco
Hyper X (Hadouken) - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco

Actraiser 2

SNES

Passwords - O Rodrigo Lopes, de Penha (SC), detonou o game no nível Hard e descolou passwords para vários níveis. Se você também é fera, aproveite:

Tortoise Island - ZCMW-KDDY-TFYS
Gratis - ZCXM-WLFZ-MSJF
Autheria - ZLDT-ZYHM-LMFZ
Demon's Cave - ZTWY-PPYS-ZSPZ
Industen - CCKP-CZXX-MYPM
Death Field - MFBD-HSHS-BMDY
Almetha - MFCY-BPXF-YZJT
Tower of Souls - MFCL-SYMC-PWWK

Mega Bomberman

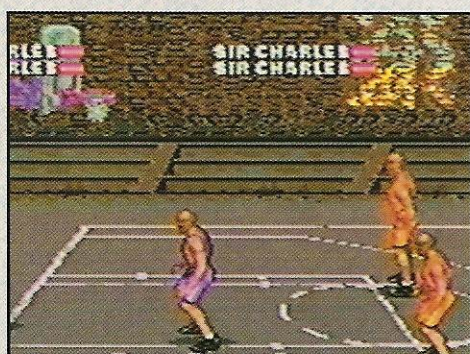
MEGA

Passwords - A leitora Sandra Paula Baptista Pinto, de São Paulo (SP) está literalmente detonando este game explosivo e manda todas as passwords que conseguiu. Ela também pede aos leitores que jogam Mega Bomberman mandarem para a revista a senha que falta em sua coleção (marcada com uma interrogação). Valeu, Sandra!

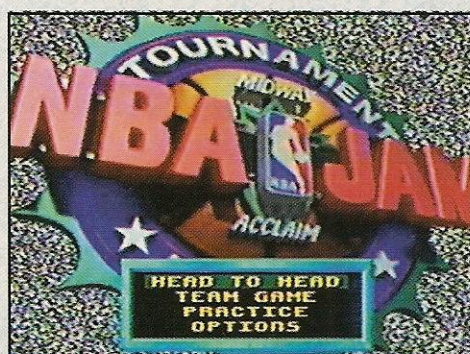
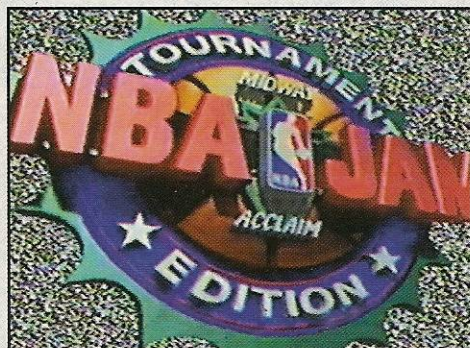
Estágio	Área 1	Área 2	Área 3	Área 4	Área 5
1	2200	4501	4502	6803	8114
2	6800	8111	8112	0513	2814
3	5120	7421	7422	9723	1134
4	?	1051	1052	3353	5654
5	7420	3351	3352	5653	7954

Barkley: Shut up and Jam

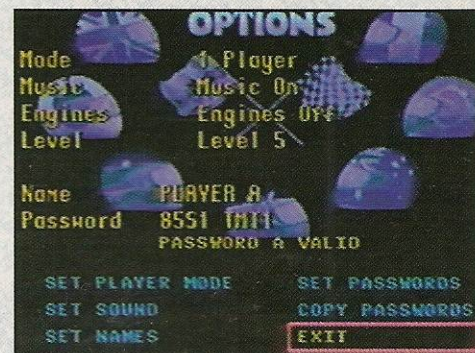
MEGA

Jogadores iguais - Com este curioso truque você poderá brincar com a escalação do time. Mas fique ligado no detalhe: ele funciona apenas para o Exhibition Mode. **Inicie uma partida neste modo, pause e ilumine a palavra Quit. Apertando o botão B três vezes, todos os jogadores da quadra serão Charles Barkley; e apertando o C três vezes os times ficarão iguaizinhos, com os mesmos jogadores.** Depois de usar a seqüência desejada, selecione a palavra Resume e aperte Start para jogar.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

SNES

Novo modo de jogo - Fazendo este truque você iniciará o jogo com os 27 adversários já derrotados, Super Dunks e uma partida mais difícil para encarar. **Na tela de apresentação, aperte Start para entrar na tela do menu e, nesta tela, faça a seqüência Y, ↑, ↓, B, ←, A, →, ↓ e Start. Em seguida, na tela Enter Your Initials, coloque JAM.**

Road Rash 3

MEGA

Password - Se este game já é legal, imagine jogá-lo com a melhor moto, todos os equipamentos e 200 mil! Interessou? Basta ir à tela de password e usar **15S9 PUØ3**. Nada mau, hein?

Jurassic Park

MEGA

Password - Depois que o nosso piloto Wagner descobriu uma password animal (Wagner93) brincando com seu nome, o leitor Carlos Eduardo Lara Santos, de Sorocaba (SP) fez o mesmo e também deu sorte. Usando a password **Carlos93**, ele foi parar na última fase com 24 tranquilizantes fortes, 20 tranquilizantes fracos, 56 cargas para choque, 56 mísseis vermelhos, 44 explosivos, 32 bombas de luz e 8 bombas de gás. Não é incrível?

Kirby's Avalanche

SNES

Tela secreta - Usando este truque, você acessa uma tela secreta de opções para escolher fases e outras cositas mais. **É só iniciar o jogo normalmente e, no controle 2, apertar juntos os botões A + B + X + Y.** Ainda segurando estes botões, aperte o Reset do console, e só então solte tudo. Quando o jogo recomeçar, escolha Options na tela "Select a Mode". Então escolha Custom e você achará a tela secreta.

X-men Clone Wars

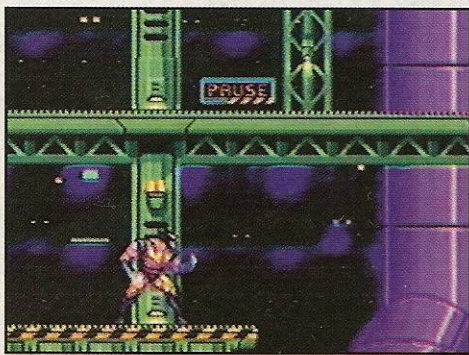
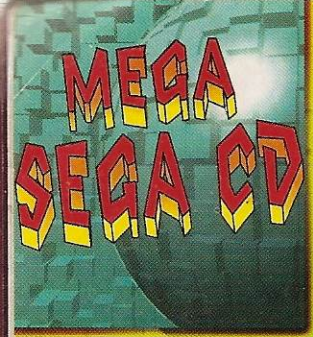
MEGA

99 vidas - Essa era a dica que você esperava para detonar de vez com o game. **Basta iniciá-lo normalmente e, em qualquer momento, apertar Start para pausar. Aí faça a seqüência ↓ + C, ↑, ←, ↑, →, →, C.** Um barulhinho confirmará que o truque entrou. Aí é só despausar o jogo e deliciar-se com 99 lindas vidinhas.

Cheat mode - Que tal pular para a fase seguinte, trocar de personagem e ficar invencível? Basta seguir direitinho as instruções abaixo e conferir os resultados. Não fique encanado se não conseguir na primeira, pois a seqüência tem um tempo certo e pode demorar pra você pegar, falou? **Inicie o game normalmente, aperte Start para pausar e faça a seqüência ← + C, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, → + C.** Você ouvirá um barulhinho e será mandado para a fase seguinte. Pronto: o cheat mode acaba de ser ativado. Agora, para conseguir outros efeitos, despause o game e escolha o que vai querer:

Pular de fase - Basta apertar Start, → + C e Start.

Trocar de personagem - Aperte Start, ← + C e Start. Só não vai dar para escolher o Magneto

Invencibilidade - Aperte Start para pausar e entre com a seqüência ↑ + B, ↑, →, ↓, ↑, →, ↓, ↓, ↑, B. Você ouvirá um som diferente. Aperte Start duas vezes e depois faça ↑ + B para ficar invencível.

ETERNAL CHAMPIONS CHALL

ETERNAL CHAMPIONS CHALLENGE FROM THE DARK SIDE
Sega
Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ●●●●●
SOM ●●●●
DESAFIO ●●●●
DIVERSÃO ●●●
JOGABILIDADE ●●●●●
ORIGINALIDADE ●●●●●

É a melhor versão do game. O desafio é conseguir fazer os Killer Combos e fatais

Um dos grandes sucessos do Mega Drive final mente chega ao Sega CD. Ainda bem que a espera foi compensada pela ótima qualidade do game. Esta versão consegue ser melhor que a original e motivos para isso não faltam: são quatro novos lutadores, cenários animais com mais de um fatal, golpes mirabolantes e uma jogabilidade perfeita. Além disso gráficos e sons estão definidos e nítidos. Agora estale os dedos e prepare-se para a pancadaria!

NOVIDADES PRA VALER

Há quatro novos lutadores: Dawson, Ramses, Raven e Riptide. Alguns cenários, como o da Jetta, foram completamente modificados. Outros ganharam pequenos detalhes inexistentes no game anterior. São 3 modos de jogo: Enter Contest, Enter Duel e Enter Tournament. No primeiro você luta contra personagens escolhidos pelo computador. No Enter Duel rolam lutas simples entre duas pessoas. Já no Tournament, até 16 pessoas podem disputar alternadamente um campeonato.

ESPECIAIS E FATAIS

Fique ligado na sua barra de energia: ao lado dela há uma bolinha de Yin e Yang (Inner Strenght Orb que mostra a sua força. Para dar os golpes especiais é necessário que a bolinha esteja cheia; mas cada um destes golpes gasta um pouco da sua força. Para não ter problemas, vá para as opções do modo Enter Duel e coloque Off no Inner Strenght. Assim como no Mega aqui você pode dar fatais. Para isso basta executar qualquer golpe em um determinado lugar dos cenários. Difícil é descobrir onde. Em alguns deles, existem 2 lugares. Feito isso, a vítima é aniquilada de várias formas

OS NOVOS

DAWSON

GOLPES ESPECIAIS

- Round-up - ↓ ↘ → + B
- Rattle Snake Belt Grab - ← → + Y
- Roll the Dice - No ar, ↓ ↘ → + Z
- Tumble Weed - ← → + A ou B ou C
- Dual Knife Throw - ← 1seg, → + X
- Spit Attack - ← 1seg, → + Y e Z juntos
- Hat Attack - ← 1seg, → + Z

GOLPES NORMAIS

- Gold Strike - ← → + B + C
- Gentleman's Quarter - ↓ ↑ + B
- Spinning Axe Pick - ↓ ↘ → + C
- Step Out - ↓ ↙ ← + C

RAVEN

GOLPES ESPECIAIS

- Time Smash - Segure X e Y e depois solte
- Voodoo Attack - Segure A e C e depois solte
- Time Add/ Substract - ↓ ↘ → + A + B (adiciona tempo) ↓ ↘ → + B + C (subtrai tempo)
- Double Fang Kick - A + B + C
- Create Void - ↓ ↘ → + Z
- Time Split - ← 1seg, → + Y e Z juntos
- Destabilize Time - Segure X, Y e Z

GOLPES NORMAIS

- Time Fold - ← → + X
- Serpent Rainbow - ← → + A
- Raven's Fury - No ar, ↓ ↘ → + B
- Mambo Combo - ← 1seg, → + B e C juntos

RAMSES

GOLPES ESPECIAIS

- Anubis Block - A + B + C
- Wrap Attack - ← → + Y
- Teleport - ↓ ↑ + X ou Z
- Snake Attack - ↓ 1seg, ↑ + C
- Torch Attack - ↓ 1seg, ↑ + Y
- Hack & Smack - ← 1seg, → + X e Y juntos

GOLPES NORMAIS

- Thunder Lizard - ↓ ↘ → + C
- Jackal's Bite - ↓ ↘ → + Y
- Phoenix Dive - ← 1seg, → + Z
- King Combo - ← 1seg, → + B e C juntos

RIPTIDE

GOLPES ESPECIAIS

- Thunder Clap - ← → + X + Z
- Eagle Talon - ↓ ↘ → + Z
- Sea Legs - ↓ ↘ → + Y
- Ground Kriss Blade - ← → + X (para frente) ← → + Z (diagonal para cima)
- Whirlwind Teleport - ↓ 1seg, ↑ + C
- Kriss Blade - No ar, ← 1seg, → + Y (para atirar para baixo)
- Ground Kriss Blade - ← 1seg, → + X (para atirar para frente) ou Z (para atirar para cima)

GOLPES NORMAIS

- Flashing Daggers - ← → + B + C
- Crow's Nest - ↓ ↑ + Z
- Whirlpool Reflect - ← 1seg, → + A
- Tidal Punch - ↓ ↘ → + X

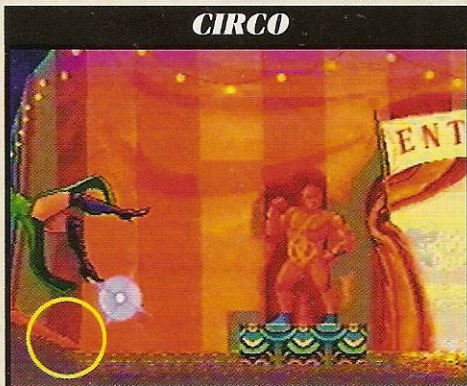
E FROM THE DARK SIDE

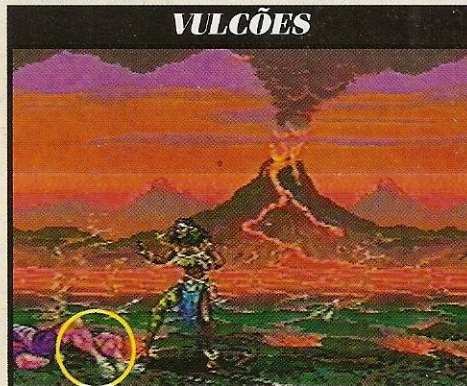
FATAIS DE CADA CENÁRIO

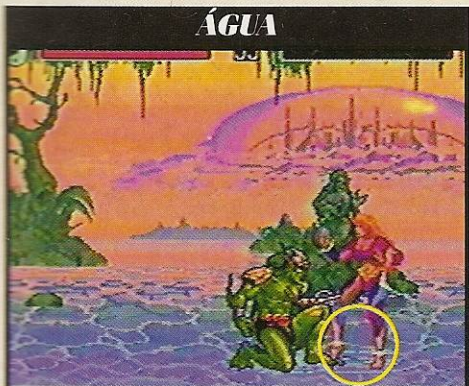
Os próprios cenários se encarregam de dar fatais nos personagens. Faltando um tequinho de energia para detonar o perdedor, coloque-o exatamente no local indicado com o círculo e use qualquer golpe. Estes são os que já descobrimos

CAVEIRA

Neste ponto, finalize com qualquer golpe para jogar o inimigo em um caldeirão

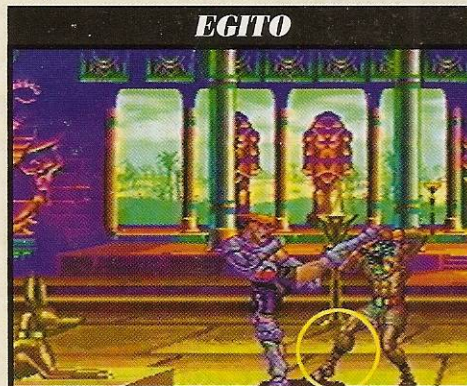
CIRCO

No último golpe você despacha seu oponente para dentro da jaula dos leões

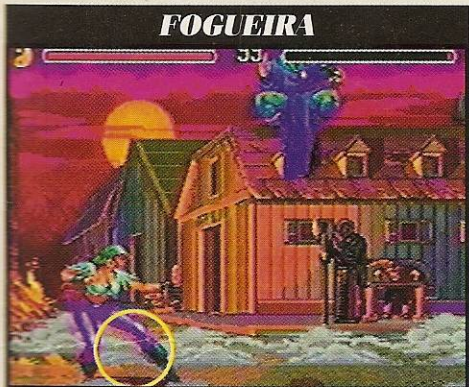
VULCÕES

Com o inimigo liquidado bem no canto esquerdo, pinta um T-Rex para fazer um lanchinho

ÁGUA

Acertando o adversário com qualquer golpe, surgem tentáculos que o levam embora

CINEMA

Depois do último golpe, seu inimigo fica tonto e é metralhado por um carro de gangsters

EGITO

Depois de tonto, a estátua da esquerda se quebra e um cachorrão janta seu inimigo

FOGUEIRA

Deste ponto acerte o cara para vê-lo cair na fogueira e virar churrasquinho

RINGUE

Neste local, chute o inimigo. Ele voa até encontrar uma estátua chifruda. Adivinhe?

NEON

Acerte o último golpe exatamente deste ponto para eletrocutá-lo na 2a. letra. Chocante!

USINA

Neste, seu adversário cai dentro da máquina e é sugado. Depois saem os caquinhos

TREM

Após o último golpe, seu inimigo ficará tonto e o tronco de uma árvore irá destroçá-lo

VENTILADOR

Acertando o oponente neste lugar, ele é jogado no ventilador e vira picadinho

TRADICIONAIS

BLADE

GOLPES ESPECIAIS
Stum Beam - ← → + Z
Straight Blade - ← → + Y + Z
Wild Fury Attack - A + B + C
Back Fire - A + C
Personal Shield - X, Y e Z juntos
Tracking Blade - ← 1seg, → + X e Y juntos
Projectile Containment Field - A e B juntos

GOLPES NORMAIS
Slice'n'Dice - ↓ ↘ → + C
Lightning Strike - ↓ ↘ → + B + C
Brick Wall - ← 1 seg, → + B
Excessive Force - ← 1seg, → + B e C juntos

JETTA

GOLPES ESPECIAIS
Whirlwind Kick - ← → + C
Phase - X + Y + Z
Moving Corkscrew - A + B (para a esquerda) B + C (para a direita)
Bladerang - ← → + X (acerta 1 vez) ← → + Y (acerta 2 vezes)
Flying Choke Hold - ← 1seg, → + Z
Resonate - X Y e Z juntos e depois A e C juntos

GOLPES NORMAIS
Corkscrew Uppercut - ← → + Y + Z
Gymkata - ← → + B + C
Power Burst - ↓ ↘ → + C
Ricochet - ↓ 1seg, ↑ + A ou C

XAVIER

GOLPES ESPECIAIS
Phantom Strike - X + Y
Dragon Trap - ← → + Z
Attract & Smack - A + B + C
Midas Touch - ← → + Y
Possession - X, Y e Z juntos
Confusion Spell - A e C juntos

GOLPES NORMAIS
Wizard's Wrath - ← → + B + C
Snap Back - ← 1seg, → + X
Dragon's Bite - ↓ ↘ → + C

SLASH

GOLPES ESPECIAIS
Bone Breaker - No ar, → + Z
De-Claw - ← → + Z
Running Head Butt - ← → + C
Power Thud Club Swing - No ar, Y + Z
Fire Club - ↓ ↘ → + X
Ice Club - ↓ ↘ → + Y
Spinal Crush - Próximo ao inimigo, segure → e aperte Y

GOLPES NORMAIS
Caveman Beating - ← → + B + C
Double Foot Kick - ↓ ↙ ← + C
Club Dive - ↓ ↙ ← + B

TRIDENT

GOLPES ESPECIAIS
Wavemaster - ↓ ↑ + A (se teletransporta para a esquerda) ↓ ↑ + C (se teletransporta para a direita)
Spinning Trident - X + Y + Z
Plasma Bolt - ← → + Z
Bio-Stun Field - A + B
Repulser Field - B e C juntos
Bio-Drain Field - Y e Z juntos
Depth Charge Field - X e Y juntos
Liquid Mode - A, B e C juntos

GOLPES NORMAIS
Whirlpool Kick - ← → + A + B
Neptune's Fury - ← → + B + C
Tidal Wave - ↓ ↘ → + Z
Slash Spin - ↓ ↘ → + C (rola para a frente)

MIDKNIGHT

GOLPES ESPECIAIS
Bedazzle - X + Y + Z
Doom Dog - ↓ ↘ → + A + B
Life Drain - → + X + Y + Z
Flying Wall Smash - ← 1seg, → + Z
Mist Attack - Segure A e C juntos
Manifest - Segure A, B e C juntos

GOLPES NORMAIS
Demon Fang Kick - No ar, ← → + C
Rapid Fire - (perto do inimigo) ← → + B + C
Shoulder Roll or Side Kick - (perto do inimigo) ↓ ↘ → + Z
Overhead Stomach Punch - Segure → e aperte A, B e C juntos

RAX

GOLPES ESPECIAIS
Lock and Load - A + B
Cyber Punch - X + Y + Z
Jet Knee Smash - ← → + C
Overload - A + C
Air Jets - ↓ 1seg, ↑ + B
Cyber Kick - A, B e C juntos
Shock Wave - ← 1seg, → + Y e Z juntos

GOLPES NORMAIS
Atomic Knee - ↓ ↘ → + B
Thrash' n' Bash - ← → + B + C
Jet Uppercut - ↓ 1seg, ↑ + Z
Turbine - ← 1seg, → + A

SHADOW

GOLPES ESPECIAIS
Shadow Punch - ← → + Y + Z
High Jump Angle Kick - ↓ ↑ + B
Twirling Fan Attack - ← → + A (1 Twirl) ou B (2 Twirls) ou C (3 Twirls)
Smoke Screen - X + Y + Z
Shadow Mode - X Y e Z
Flying Mine - ↓ ↘ → + Z
Ninja Weapons - ← 1seg, → + X ou Y (joga o shuriken para a frente)
← 1seg, ↗ + X ou Y (joga uma faca para cima)
← 1seg, ↘ + X ou Y (joga uma bomba no chão

GOLPES NORMAIS
Fan Block - ← → + X + Y
Rock & Roll - ↓ ↘ → + C
Banzai Blitz - ← 1seg, → + B e C juntos
Flying Step - ← 1seg, → + A e B juntos

LARCEN

GOLPES ESPECIAIS
Slash & Turn - ← → + Y + Z
Sai Throw - ← → + Y
Swinging Hammer Fist - X + Y + Z ↓ + Y ou Z
Low Sweep - ← 1seg, → + Z
Power Sweep - A, B e C juntos
Air Sweep - A e C juntos

GOLPES NORMAIS
Machine Gun Blitz - ← → + B + C
Backflip Kick - ↓ ↙ ← + C
Mantis Strike - ↓ ↘ → + A

COMIX ZONE

COMIX ZONE
Sega
Adventure - 1 jogador
16 Mega
Lançamento Tec Toy
Final de Agosto

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Original e bem feito, Comix Zone só merece elogios. Apostamos que todos vão gostar

COMANDOS

Joystick de 6 Botões	
A	Soco
B	Pula
C	Golpe escolhido no Options
X, Y e Z	Usa o item
↓ ↘	Rola

Dependurado	
A	Chuta
A + ↑	Chuta para os dois lados
A + ↓	Chuta para baixo

No joystick de 3 Botões os comandos são os mesmos, mas você configura o botão para usar os itens

ITENS

Rato - Alcança locais difíceis e aciona alavancas de passagens

Faca, dinamite e granada - Armas

Mão - Destrói todos os inimigos da tela

Garrafa - Recupera energia

Interrogação (?) - Item surpresa

Quem pensa que já viu tudo em matéria de games, precisa pôr as mãos neste jogo absolutamente original, um verdadeiro banho de criatividade! O cart mistura de uma forma inédita o ambiente dos gibis com a dinâmica dos videogames. Os personagens agem dentro de um gibi, trafegando entre os quadrinhos das páginas, com direito aos famosos balões com as falas. Tudo embalado em gráficos e sons vibrantes. Este game vai fazer história...

GAME EM QUADRINHOS

Uma idéia genial: seu personagem passa livremente de um quadrinho ao outro. Há mais de um caminho pra percorrer as fases. A versão final deverá ter bateria para salvar mais de um game

SCORE
Ao final de cada fase, você confere o seu desempenho. Seu personagem vai sendo colorido conforme você completa o game

EPISODE 1

ABAIXE A ALAVANCA E, QUANDO O ALÇA... ABRIR, EMPURRE A CAIXA PARA QUE ELA E... OS BARRIS EM CHAMAS. DEPOIS DESÇA

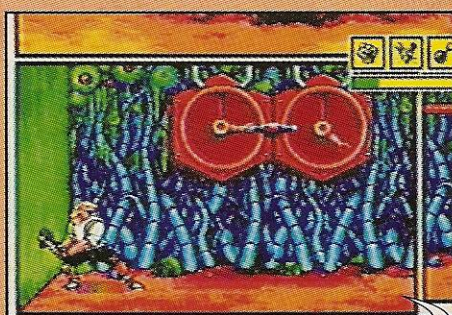
INVERSÃO DE PAPÉIS

Sketch Turner é o desenhista de um... de sucesso, o Comix Zone. Certa n... Turner é surpreendido por um raio ine... rado: Mortus, o vilão de Comix Zone... dos quadrinhos e troca de lugar com... ou seja, o desenhista e seu rato de... mação, Roadkill, vão para dentro da h... ria que passa a ser comandada pelo v... Turner enfrentará muitos perigos par... safar antes do final do gibi.

Vilão que sai dos quadrinhos? Isso é ... interatividade!

COMANDOS DIFERENTES

A originalidade de Comix Zone chega ... forma de jogar e aos comandos. ... começar, no Options você seleciona ... tipos de golpes para o Botão C. Seus i... aparecem no canto superior direito... tela, em 3 quadrados: você escolhe... os botões X, Y e Z, nesta ordem. Os i... estão em caixas e barris e às vezes pi... após derrotar um inimigo. Fique ligad... moça que aparece no canto superio... querdo da tela: ela dá dicas importan...

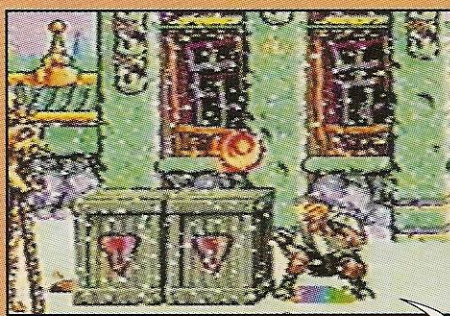
Night of the Mutants

ECONOMIZE ENERGIA PRA DETONAR OS RELÓGIOS: APERTE AS ALAVANCAS ATÉ OS PONTEIROS SE ENCONTRAREM E ELES EXPLODIRÃO SOZINHOS

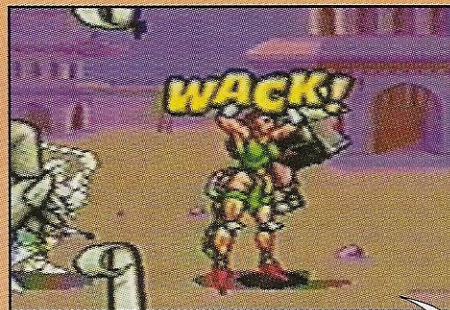
JOGUE A GRANADA NO CHEFE E ROLE (↓↘) POR DEBAIXO DELE. QUANDO ELE SUBIR, COLOQUE O BARRIL DE FOGO SOB SUA CABEÇA E... JÁ ERA!

Esta matéria foi feita a partir da versão protótipo. Debulhamos até a terceira fase e mostramos as principais pegadinhas. Nas próximas edições, tem mais!

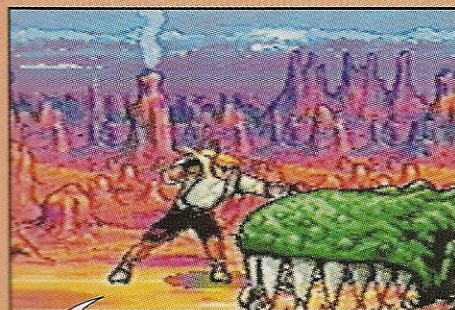
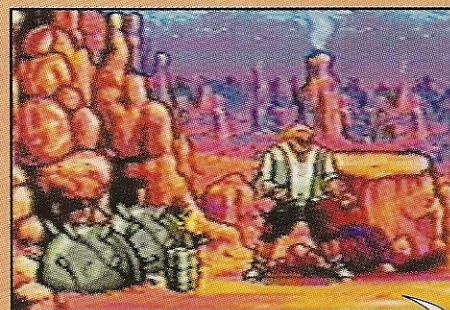
AS CAIXAS COM O TRIÂNGULO VERMELHO EXPLODEM. AS DEMAIS GUARDAM ITENS E ESTÃO LIBERADAS

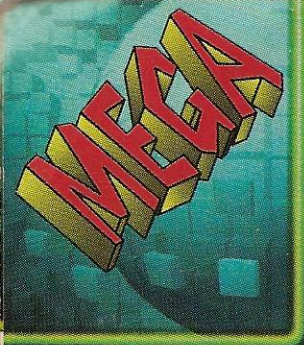
EPISODE 2- Welcome to the Temple

EMPURRE A PEDRA SOBRE ESTE BURACO PARA QUE PAREM DE SAIR OS CHATÍSSIMOS BICHOS VOADORES

MOVA AS CAIXAS, NA DIREÇÃO DA CAVEIRA . DEPOIS FIQUE LONGE E CHUTE-AS ATÉ EXPLODIREM. ROLE PARA A DIREITA PARA NÃO SE FERIR E DESÇA EM SEGUIDA

PULE NO MASTRO DO MEIO PARA ABRIR A PORTA. SÓ QUE A COISA É BEM RÁPIDA E TÃO LOGO ELA ABRA, ROLE PARA DENTRO

NADA DE CAVALHEIRISMO: COLE AS MENINAS NO CANTO E DESÇA O BRAÇO ATÉ ELAS QUEBRAREM AS COLUNAS QUE SEPARAM OS QUADRINHOS

O SEGUNDO CHEFE É FÁCIL. PULE SEUS ATAQUES. QUANDO ELE ESTIVER NA SUA FRENTE, DÊ VOADORAS E USE AS BOMBAS DISPONÍVEIS

EPISODE 3- Curse of the Dead Ships

DEIXE O RATO ENTRAR NA BOCA DO DINOSSAURO. ENQUANTO ELE COME O POBRE ROEDOR, VOCÊ O ENCHE DE PORRADAS

NESTE PONTO TOME BASTANTE CUIDADO COM AS MINAS. COLOQUE A DINAMITE JUNTO DELAS PARA ABRIR CAMINHO

DERRUBE A CAIXA PRA DIREITA. VÁ ATRÁS E PUXE A ALAVANCA PARA GANHAR DOIS ITENS. PEGUE-OS E EMPURRE A CAIXA PRA ESQUERDA, SOBRE UM INIMIGO

THE ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN
Sega

Aventura/Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

As duas últimas fases são de quebrar o console. Só pra piorar, os tiros começam a ficar fracos (o escudo fica cinza). Pauleira mesmo. Melhor jogar a dois. Apesar de muito difícil, não dá vontade de parar

COMANDOS

A ou C	Atirar
A ou C perto do inimigo	Socos
B	Pular
B e no ar B novamente	Pulo com chute pra cima
B↓+B	Pulo com chute pra baixo
↑+B	Pendurar-se

★ Logo na primeira tela da fase 1, você ganha uma vida se detonar os caras que estão em cima do toldo, antes que eles desçam

★ Na segunda fase, na tela das nuvens por cima dos prédios, fique colado no centro, do lado esquerdo, para não ser atingido

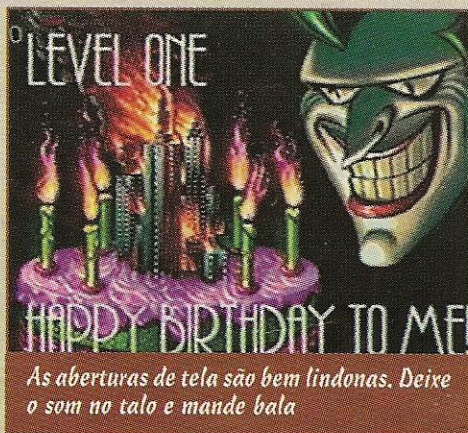
THE ADVENTURES O

THE BEST OF AÇÃO GAMES

O tempo passou em Gotham City e a corja de vilões aumentou. Mas Batman e Robin continuam na eterna luta contra os reis do crime. A Sega conseguiu fazer desta velha história um game fabuloso. Se a versão de SNES já havia agradado, esta arrasa. É totalmente diferente da anterior e traz gráficos inacreditáveis, com cores sombrias que dão o maior clima, efeitos de zoom e profundidade. O desafio é bala, mas não cansa e a trilha sonora dispensa comentários: são 16 músicas pra ouvir e vibrar. Não deixe de jogar.

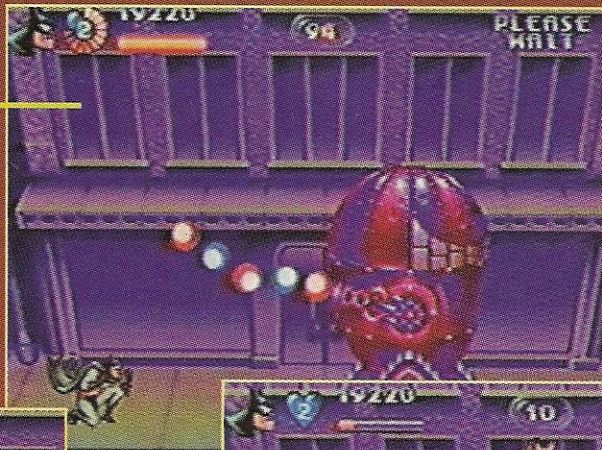
NUMA GRANDE FRIA

Mr. Freeze pretende congelar Gotham City. E para isso está construindo um canhão de gelo capaz de baixar a temperatura a 30 graus negativos. Para que nada dê errado, ele combinou tudo com outros conhecidos canalhas e Coringa, Duas Faces e Chapeleiro Louco vão tentar manter a dupla dinâmica ocupada. São quatro fases, cada uma com mais de três telas e todas longas. Desafio e curtição.

As aberturas de tela são bem lindonas. Deixe o som no talo e mande bala

1 HAPPY BIRTHDAY TO ME

Esta presepada é do Coringa. Gotham está sediando uma importante exposição de jóias e o engraçadinho marca presença.

Primeira Tela

Este subchefe ataca com rajadas de baixo pra cima e vice-versa. Proteja-se no toldo ou abaixado no canto, conforme o ataque

Depois de danificada a parte de baixo, o ataque é mais direto. O velho esquema é desviar e atirar alternadamente

Em sua terceira etapa de ataque, o polichinelo aparece pra tirar onda. Atire e pronto

ATMAN AND ROBIN

TIROS ESPECIAIS

O segredo do game é estar sempre com os melhores tiros e pegar muita energia. Vidas extras são raras. Você tem de um a seis Continues, mas é bom economizá-los para o chefe final.

O game dá itens de energia (corações grande e pequeno), vida extra, bomba (caveira, detona tudo!), super charge e tiros especiais. Os tiros são indicados por um escudo do Morcego que gira e muda de cor. Quando está vermelho é batrang, azul é shouryuken e verde é a bola power-up. Os tiros ficam mais fortes à medida que você os coleta e pega super charges. Mas se você mudar de cor, começa com esse novo tiro no ponto mais fraco.

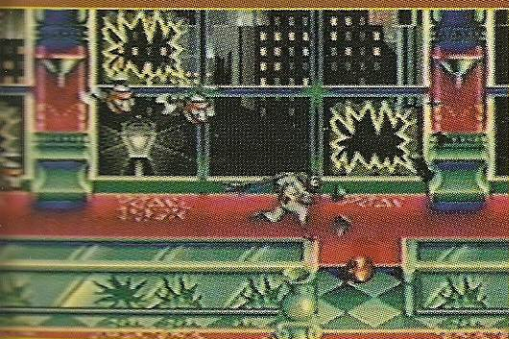
COMO ELIMINAR OS CHEFES

Quando os chefes aparecem, repare que pinta um marcador de tempo com 99 segundos. Quando o marcador zera, o chefe morre. Mas o tempo só passa conforme você o atinge. Portanto, não fique parado esperando o tempo passar, senão quem passa é você.

Os escudos de tiro giram e mudam de cor. Escolha uma cor e pegue apenas dela, para carregar bem o seu tiro

Esta bola incandescente é a Super Charge, que carrega a arma bem rapidinho. Fique de olho na barra

Segunda Tela

...s pequenos robôs voadores liberam energia quando são ...struídos. Não deixe de pegar

...são sempre uma festa, já que o game exige economia ... Continues para o "gran finale"

Terceira Tela

A perseguição acontece no alto do edifício e o polichinelo aparece outra vez

O braço do guindaste quer esmagar o herói. Você terá que desviar do braço e atirar no palhaço. O zoom aqui é bem legal

Quarta Tela

Passe pelo comboio de caminhões arrebentando os balões e os larápios

Hora do Coringa. Atire no centro. Quando ele se arrastar, fique no canto oposto abaixado. Se pular, passe por baixo.

2 TWO SIDED STORY

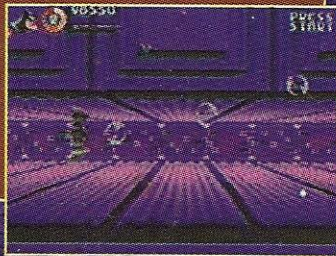
Gotham está sendo observada por uma nave superpoderosa, armada com o Sonic Disrupter, arma mortífera experimental. Duas Caras comanda a jogada.

Primeira Tela

Os barris jogados pelos caras de terno verde escondem energia a rodo

Atinja as quatro escotilhas da nave do chefe. O tiro verde é muito bom nesta tela

Segunda Tela

Uau!! Chapante este visual! Batman voa e deve atacar as naves que aparecem

Destrua os 3 lasers para vencer. Mas não vai ser mole. Batman será bombardeado com mísseis por todos os lados. O tiro verde é o melhor

Esta é das grandes. O segredo desta tela é estar com o tiro vermelho

O helicóptero ilumina todo o céu farejando o morcegão. Contorne a aeronave para fugir dos ataques

3 TIE TIME

Santa Alice no País das Maravilhas! O Comissário Gordon seqüestrado pelo Chapeleiro Louco criminoso que se inspirou na história Alice para fazer seu tipo. Prepare-se uma viagem alucinante em telas mágicas. Vamos de Robin.

Primeira Tela

Você será atacado o tempo todo por bonec fazem mil acrobacias para acabar com a e do menino prodígio

Terceira Tela

Robin passa apuros bem malucos aqui

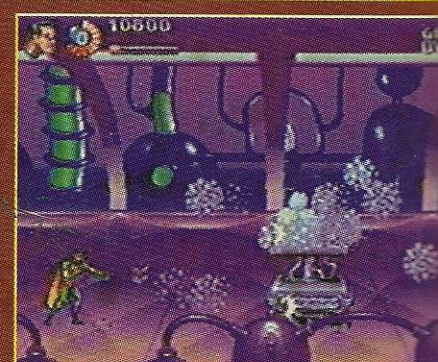
4 SNOW IN JULY

Enquanto Batman e Robin estão ocupados em salvar o Comissário Gordon, Mr. Freeze rouba cápsulas para refrigeração de líquidos do laboratório da universidade.

Primeira Tela

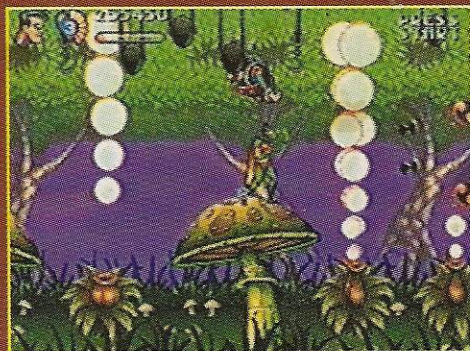
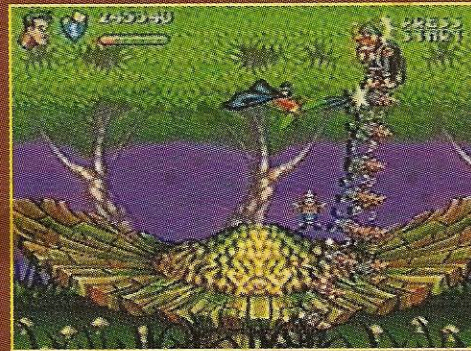
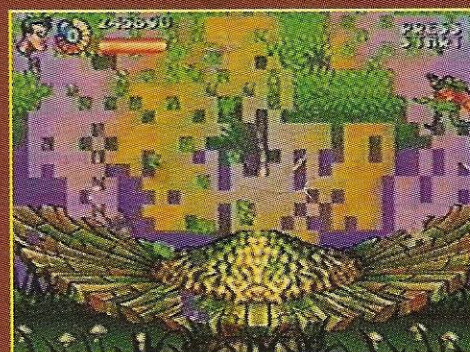
Use voadoras para estourar os robôs que disparam lasers

Segunda Tela

Cientistas e robôs dão energia quando detonados

A máquina de fazer gelo é poderosa. Dispa

uando a barriga do coelho piscar, saia de perto. bomba na certa

versão malvada do gato de Alice é o subchefe. tire no nariz e procure ficar no centro para não er atingido. Quando ele morrer, fique no canto da ela para não ser esmagado: a cortina se fecha e cabeça dele cai, revelando um robô

Segunda Tela

As golfadas das plantas tiram energia pra caramba. Espere uma folguinha para pular nos cogumelos

Este palhaço com os bonecos pinta antes do chefe. Ao derrotá-lo, você ganha uma vida

O chefe é um espetáculo: a tela começa a cair, como em um terremoto. Fique pulando

Contra o bonecão fique no canto e quando ele se aproximar, passe por baixo dos pés, vire-se e atire

Quarta Tela

É a hora do chá. Não seja nada cortês e destrua xícaras e açucareiros. Observe as caricaturas de Batman e Robin nos cenários. Zoeira pura!

Demais é pouco! Você vai enfrentar o Chapeleiro numa estrada celestial que alterna o vilão em seu chapéu com uma seqüência de dados para pular. Tente memorizar a ordem dos dados

Terceira Tela

Dentro do tubo de resfriamento, o herói deve dar a volta pelo inimigo quando ele disparar

Quarta Tela

Contra Mr. Freeze destrua primeiro a cúpula. O tiro dele se abre e você deve se proteger num dos cantos

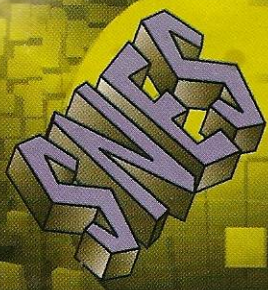
Vão pintar giratórias de gelo, que liberam energia quando destruídas. Não pense que vai ser fácil!

EARTHBOUND
Nintendo
RPG - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Um RPG que vai marcar época: original, com gráficos limpos e bem- feitos e uma trilha sonora linda, que inclui até Blues

COMANDOS

X	Ver o mapa da cidade
L	Vistoriar a área/Conversar
Select	Checar HP (Hit Points) e PP (Psychic Points)
Select, L	Ver menus de funções (Aperte Select de novo par sair)
A	Chama menu de funções e itens/Escolha
B	Cancela seleção e volta ao menu
R	Buzina da bicicleta

★ *Fique antenado! Em todos os caminhos é importante lutar contra todos os inimigos. Assim, você ganha level e fortalece seu HP*

★ *A borboleta mágica recupera e equilibra seu PP (Psycho Points). Ela pinta várias vezes*

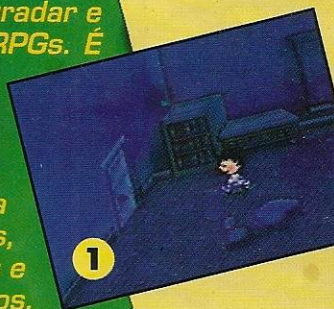
★ *O game dá itens, armas, alimentos, remédios e as magias. Há uma infinidade deles. Ao encontrá-los, consulte sua utilidade*

THE BEST OF AÇÃO GAMES

Muito anunciado pela Nintendo, este game promete agradar e trazer novos fãs para os RPGs. É muito fácil de jogar e traz uma história moderna, com personagens atuais, que andam de ônibus, falam ao telefone e vão ao caixa eletrônico para sacar grana. Mas os elementos míticos, típicos dos RPGs, não foram eliminados e aparecem na forma de estranhos inimigos. Muito longa, a trama de Earthbound acontece em doze fases extensas, todas em cidades diferentes. A estrutura de batalhas, itens e magias segue o esquema tradicional: muitos menus (ou janelas) para acessar e consultar. E, como você já sabe, quanto mais inimigos vencer, mais forte fica, mais experiência ganha e, conseqüentemente, melhora seu nível (Level) de desempenho. Durante as lutas, o cenário se fecha dando apenas a visão do inimigo e dos menus de comando.

UM SUSTO NA NOITE

1

•Onett police are infamous for closing roads if something is going on.

2

Earthbound conta a aventura de Ness, um garoto que se envolve numa luta sem trégua contra um estranho invasor do futuro. Uma noite, enquanto Ness dorme, a população de Onett, um pacato lugar em Eagleland, é surpreendida pela queda de um meteoro. O meteoro caíra perto da casa de Ness, ele acorda e

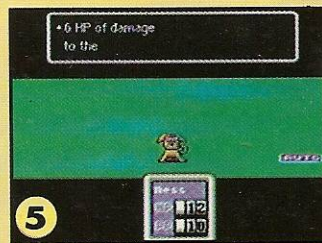
EARTH

NESS E SEUS AMIGOS

Conheça um pouco de Ness e seus amigos. Como é comum nos RPGs, os personagens têm habilidades próprias.

NESS
É um garoto comum escolhido para ser o líder de uma aventura que poderá salvar sua terra. Sua arma mais comum é um taco de baseball.

JEFF
É um pequeno gênio. Especialista em consertar coisas que todos julgam quebradas para sempre, ele transforma objetos sem valor em armas úteis. Como é da mesma idade de Ness, ambos têm muito em comum.

resolve saber o que houve (Veja a foto 1), mas a polícia não o deixa aproximar-se do local (foto 2). Contrariado, ele volta para casa. De volta à cama, alguém bate à porta e dá um recado: ele deve procurar o amigo Pokey que perdeu-se depois do ocorrido (3). Ness se prepara para sair, fala ao telefone com seu pai, que deposita US$30 em sua conta. Neste momento você salva o game. O cãozinho vai com ele. Spiteful Crow, um corvo, é seu primeiro inimigo (4). Use o Auto Fight. Um pouco antes de chegar

ao meteoro, Ness encara Runaway Dog, um cão. É baba vencê-lo (5). Perto do meteoro, uma abelha chamada Buzz-Buzz conta a Ness sua missão: encontrar oito

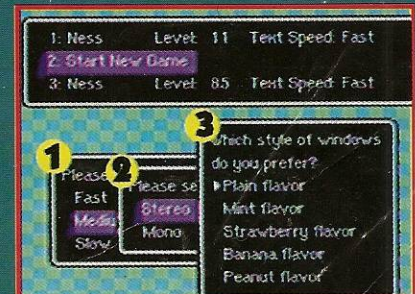
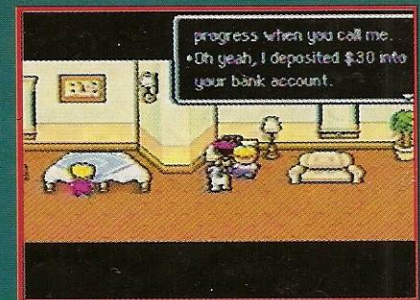
lugares importantes através das cidades e guardar oito sons especiais numa pedra mágica que ela lhe dá (6). Para isso, ele terá de encontrar mais três pessoas especiais.

PAULA
É a primeira amiga que Ness encontra. A garota tem poderes sensoriais. Sua arma é uma frigideira, mas sua telepatia ajuda muito.

POO
É o príncipe da cidade de Dalaam, onde vive um povo misterioso. Tem poderes mentais e força espiritual. Tudo a respeito dele é mistério puro.

START THE GAME

Quem já jogou vários RPGs sabe que o principal é aprender os comandos e interpretar os menus. E aí vem o melhor deste lançamento da Nintendo: ele já vem com um hint book completo. São 130 páginas, com tudo a que você tem direito. Não se esqueça, portanto, de conseguir um dicionário de inglês para ajudar a traduzir.

Após a apresentação do game, pinta esta tela. Você pode gravar até 3 jogos.

Selecione a rapidez das legendas na tela (1), som estéreo ou mono (2) e ainda o contorno das janelas de menus (3)

SALVAR: *Você grava o game falando ao telefone com seu pai*

NOMES: *Dê o nome que quiser aos personagens ou selecione "don't care" para usar os nomes que o game fornece*

COMEÇA A Aventura

Após ouvir toda a história de Buzz-Buzz, Ness vai partir para sua missão. Um toque importante é passar do quarto de sua irmã para ganhar o taco de beisebol dentro da caixa de presente. Mas você pode fazer isso logo no comecinho antes de sair para ver pela primeira vez o meteoro.

JANELA DE FUNÇÕES

Este menu é a janela principal. A partir dela você vai abrindo outras

Talk To - Para falar com os personagens durante o game.

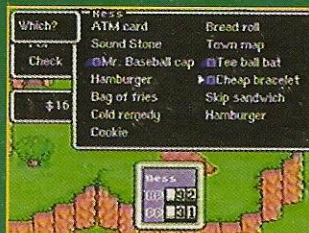
PSI - Permite usar seus poderes sensoriais.

Goods - Relação de itens disponíveis.

Equip - Permite equipar o personagem com o item selecionado ou encontrado.

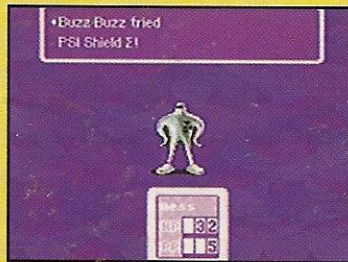
Status - Dá uma visão geral do desempenho do personagem.

COMO LUTAR

Encontrando um inimigo, o game mostra se o personagem tem ou não alguma vantagem sobre ele, mudando a cor da tela. Se esta ficar escura, significa que nenhum dos dois adversários tem vantagem. Ficando vermelha, o inimigo tem a vantagem e já começa atacando. Quando verde, a vantagem é sua. Vencendo os inimigos você aumenta seu HP e seu Level, além de ganhar um item qualquer.

O Menu de funções é diferente para cada personagem. Além disso, cada personagem possui itens e armas diferentes. Confira a seguir:

Bash/Shot - Ataque físico
Goods - Para selecionar item
Auto Fight - O computador escolhe a melhor ação pra você. Use para pequenos adversários
PSI - Permite escolher poder psíquico, se houver algum
Defend - Permite usar itens de defesa
Run Away - Para fugir da luta
Pray (Paula) - Efeito secreto. Atua como um pedido de ajuda através da oração
Spy (Jeff) - Ele espiona o tipo de ataque do inimigo
Mirror (Poo) - Permite colocar-se no lugar do inimigo

ONETT

Seu objetivo é encontrar o primeiro som na Giant Step.

A primeira luta barra-pesada é contra Star-Man, um homem que veio do futuro com a missão de impedir que Buzz-Buzz encontre o salvador da Terra

Durante todo o jogo um fotógrafo irá aparecer. Ao final do game, Ness terá um belo albúm pra contar a todos a sua grande aventura

O próximo passo é ir à Biblioteca conseguir um mapa da ciade

Saindo da biblioteca, ande entre as árvores

Lá você vai encontrar uma cabana (Secret Clubhouse) onde ganhará o boné de baseball

Entre então na Drugstore e veja o que pode comprar. O homem vende as armas; a mulher, medicamentos

Bem ao lado dos vendedores está o caixa eletrônico. Consulte-o

Saia, continue dando rolês pela cidade e encare os punks da gangue de Frank

Entre no hotel, ouça as notícias dadas pelo funcionário e descanse. O repouso é importante para repor HP e PP

Volte para a cidade e entre no fliperama. Derrote o punk que guarda a porta de acesso onde está Frank

Depois vem a luta contra a Titanic Ant. Use o Rockin três vezes para detoná-la

Vá em frente até chegar ao Giant Step. Lá você ganha o primeiro som, dos oito que deve encontrar

Frank luta contra você duas vezes: após ser derrotado na primeira ele volta com um robô

Frank diz que você deve ir à Prefeitura para ganhar a chave da cabana que conduz ao Giant Step. Mas primeiro passe no hotel.

Entre na prefeitura e vá até o prefeito. Ele lhe dará a chave

Abra a cabana e passe pelo buraco na parede. Você vai sair na caverna que conduzirá ao Giant Step

A caverna tem 9 entradas. Explore todas até encontrar o guardião

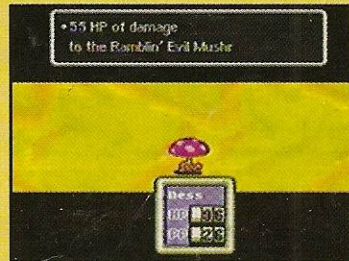
A Caverna

- **A - Sua entrada**
- **B - Para pegar o Sanduíche da Rapidez**
- **C - Não tem nada**
- **D - Remédio para a Magia do Frio**
- **E - Passagem**
- **F - Hamburguer**
- **G, H - Passagens**
- **I - Formiga Guardião/Giant Step**

Saindo da caverna você vai dar de cara com um policial que vai intimá-lo a comparecer à delegacia, pois aquela área estava impedida. Antes de falar com o capitão, passe no hotel e descanse. Neste repouso, Paula entrará em contato telepático com Ness pela primeira vez.

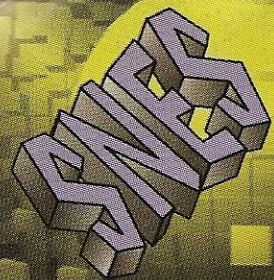
Indo à delegacia, lute com 5 guardas e, depois de vencê-los, o capitão vai autorizar você a passar pelo caminho bloqueado que leva para a próxima cidade, Twoson

Frank resolve ficar bonzinho depois de levar um couro seu e, se você for novamente ao Fliperama, a visita funcionará como um período de descanso para recuperar suas forças. Seu próximo passo é ir a Twoson e encontrar Paula.

Nesta casinha você encontra o Exit-Mouse. Ele é útil para evitar que, num labirinto, você precise voltar após completar um percurso. Usando-o, você sai automaticamente do lugar

O cogumelo é um inimigo terrível, pois envenena você mesmo perdendo a luta

O cogumelo faz Ness perder totalmente o controle e deixa o Direcional malucão. Vá ao hospital para curar-se. O médico vai comprar o cogumelo, que está na sua cabeça!

Compre uma bicicleta para continuar seu rolê pela cidade

Agora que você já sacou como o jogo funciona, divirta-se. Nas próximas edições daremos mais dicas. Até lá!

FIREMAN

THE FIREMAN
Human Corporate
Ação - 1 jogador
Cartucho japonês

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Jogo simples, legal para dar uma folga de games cabeludões, como Judge Dredd ou Batman e Robin

COMANDOS

A	Rastejar
B	Jato menor
Y	Jato maior
X	Usar bomba de água
L ou R	Ir de um canto ao outro

★ Use o jato de água maior para chamas maiores e o menor para pequenas labaredas

★ Há bombas de água bem escondidas, ideais para detonar os "chefes-fogo"

É noite de Natal, quando começa um grande incêndio num edifício de escritórios em Nova Iorque. No prédio fica o escritório de uma importante indústria química, que naturalmente guarda mostras de seus produtos, e a coisa pode piorar. Uma equipe de bombeiros é chamada e você é um deles. Além de debelar as chamas é preciso resgatar as pessoas. Esta é a trama deste jogo simples e maneiro. Nada de armas, itens ou vidas. Seu único inimigo é o fogo.

BRINCANDO COM FOGO

Todos os estágios rolam nos andares do edifício e a visão de jogo é de cima, como em Zelda. Observe no alto da tela seu marcador de tempo e a caixa com o traço vermelho: ela indica que ainda há vítimas e começa a pulsar quando estão próximas. O mapinha vai ficando branco conforme você vence as labaredas e, ao lado, há o indicador de andar. A barra azul é sua energia, que só é reposta quando você salva alguém.

Ao encontrar uma vítima, sua barra de energia é completada e seu companheiro leva-a dali

ESTÁGIO 1

Ao entrar no jardim e topar com a ponte quebrada, faça a volta pela direita

Este robô de segurança se incendeia. Use a bomba

As tubulações estão vazando. Passe abaixado para não se queimar, pois não dá pra apagar as labaredas

A roda de fogo é o chefe: dirija o jato para o centro

ESTÁGIO 2

Nesta etapa há chamas pequenas que se movem

Cuidado com as hélices. Elas podem sugar você

Ao avistar chamas que voam, dê uma girada de 360 graus para apagá-las

Essa enorme bola de fogo é o chefe. Para vencê-la, use as bombas, sem desperdiçar

Hagane

HAGANE
Hudson Soft
Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

jogo é divertido pois, além
s armas, você tem uma ra-
ável quantidade de golpes.
s o desafio é regular mes-
: os chefes são fáceis

COMANDOS

	Bomba (Tem que pegar o item)
	Pulo
	Ataque (Muda conforme a arma)
ou Select	Seleciona armas
	Mortal para a direita
	Mortal para a esquerda
ou R segurado (até o personagem ficar azul) + Y	Chute com fogo
com o personagem azul	Bola de fogo
ou R segurado (até o personagem ficar amarelo) + Y	Solta dragrão
com o personagem amarelo	Voadora
↓	Chute de fogo para baixo
B	Rolar no alto (útil para escalar paredes)
+ R ou L	Soco com dragão de fogo
+ R ou L	Voadora com chute de fogo
+ B	Escorrega

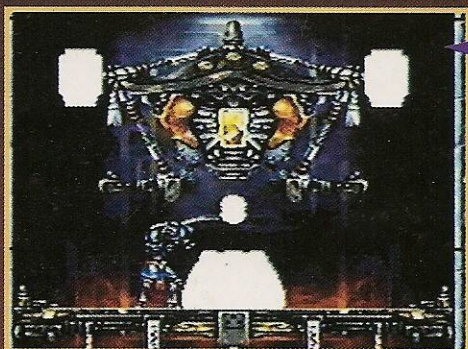
Logo no comecinho da fase 1-2, suba no robô voador e pegue uma vida extra esperta

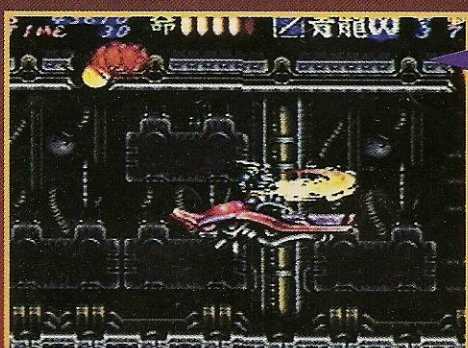
Os japoneses são fissurados por robôs; e por robôs-ninja então, nem se fala. Este jogo, da Hudson Soft, fica devendo nos gráficos, mas garante a diversão: ele dá várias opções de robôs, é cheio de golpes e armas. O game foi lançado simultaneamente no Japão e nos Estados Unidos e os dois cartuchos estão aparecendo nas locadoras. Mas se você só encontrar o cart japonês, não se preocupe: os textos não interferem e dá pra debulhar numa boa!

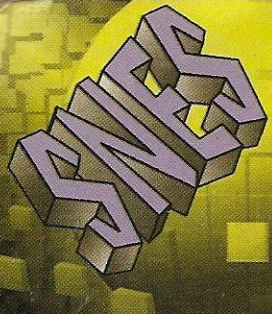
ITENS DE MONTÃO

O jogo dá vários tipos de armamentos. Alguns são infinitos, como a espada e a corrente; outros, como as armas de tiro e as bombas, acabam e você precisa repor. Mas calma: a maioria dos inimigos dá itens quando é derrotada. Você recupera a energia com o item do fogo amarelo (repõe um ponto de energia) e o do fogo azul (recarrega um ponto e fornece outro). A maioria das fases tem 4 subfases com um chefe no final. O game começa com 3 vidas, 7 Continues e ainda dá vidas extras. Mas jogue com garra, pois o cart não tem bateria e nem fornece passwords.

Debulhe o primeiro chefe sem dar trégua. Tome cuidado com as mãos dos enormes robôs-samurais

Pule pelas plataformas no tempo certo, para não cair na lava. Cuidado, pois algumas plataformas explodem quando você as pisa

O segundo chefe é moleza. Basta desviar dos seus tiros. Priorize os ataques no momento em que o robô se desmembra

Na fase 3-2, depois de subir por estas plataformas, vá para a esquerda e pegue uma pá de itens. Depois vá para a direita

Aqui, na fase 3-3, você dá um rolê de nave e o cenário começa a rodar. Curta o visual mas não se descuide das chamas

A chefe da terceira fase se transforma em coisas estranhas. Acabe com a graça usando todas as armas possíveis

AIR CAVALRY

AIR CAVALRY
Cybersoft

Simulador - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O game tem uma dinâmica simples e os modos para 2 jogadores são bem divertidos. Mas o mapa faz falta

COMANDOS

A	Atira
B	Troca de arma
R	Move a mira para outro inimigo
X	Aumenta a altitude
Y	Diminui a altitude

Sim, mais um game no estilo "helicópteros em fúria". Como de costume, você faz parte das tropas da ONU e deve cumprir missões no terceiro mundo, para conter o avanço de tropas inimigas. Apesar do velho blablablá, o game tem novidades: sua visão de jogo está atrás do helicóptero e há um modo cooperativo para 2 jogadores contra o computador. O mapa para localização dos alvos não fica na tela, para dificultar a sua vida. Os jogadores doidos por um campo de batalha vão gostar, com certeza.

Antes das missões, pinta o resumo da situação e seu objetivos. Depois, aparece um mapa para visão dos alvos são os quadrados com quatro pontos negros ao redor (com o indicado). Fique ligado, pois o mapa não vai reaparece

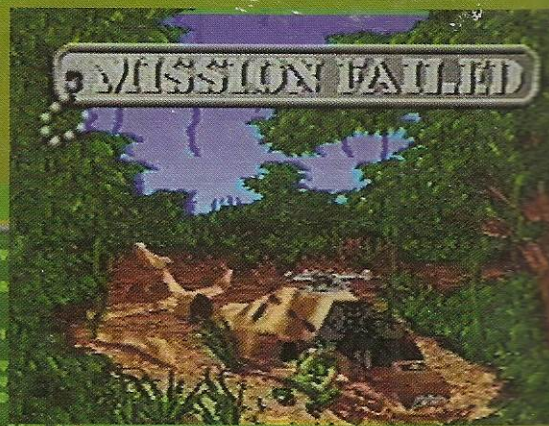
MODOS VARIADOS

Air Cavalry tem um modo para um jogador e dois modos para duas pessoas. No modo para um jogador, você determina o local da sua missão (Middle East/Oriente Médio, Central America ou Indonesia) e o game fornece um helicóptero. No modo cooperativo para dois jogadores, o esquema é o mesmo e juntos devem cumprir a missão determinada. Já no modo Two Players Versus, cada um escolhe um helicóptero (Defender, Apache ou Valkyrie) e quem destruir o outro cinco vezes é o vencedor.

Combater um amigo é muito legal, mas fique esperto para não ser pego pelas costas

No modo de 1 jogador e no cooperativo de 2, você pode escolher o local da missão. Experimente os três possíveis pois os lugares são bem diferentes

Antes das missões, você vê o seu helicóptero e seu armamento

No Versus de dois jogadores dá para escolher o helicóptero. Pegue o Valkyrie pois é o mais rápido e poderoso

Quando o seu helicóptero é abatido, pinta a telinha mostrando a máquina no chão e você com cara de besta. Vexame!

EU A
JOVEM PAN

EU !

FIQUE CRAQUE NO PORTUGUÊS COM O AURÉLIO CD

A versão CD-ROM do dicionário corrige erros e conjuga verbos

Nove entre dez estudantes o usam. Ele é tão popular que as pessoas chamam-no pelo primeiro nome: Aurélio. O velho e bom dicionário, pai da língua portuguesa, já existe em versão disquete há algum tempo. A novidade, agora, é sua versão CD, que incorpora uma função utilíssima: o módulo corretor ortográfico. O corretor ortográfico do Aurélio CD trabalha em conjunto com os processadores de texto mais usados do Windows, como o Word, WordPerfect, AmiPro e Write. Abra uma página e comece seu texto. No momento em que pintar dúvida sobre a grafia de uma palavra, basta acionar o corretor e ele lhe dará a resposta, substituindo automaticamente a palavra errada pela certa. Ou então, no final de um trabalho, faça o software dar uma geral no texto. Ele percorrerá linha por linha e apontará as palavras escritas ou acentuadas erradamente.

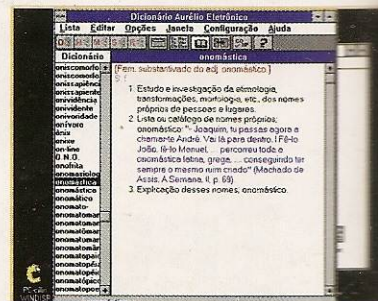
130 MIL PALAVRAS

O dicionário tem formas de consulta práticas e interessantes. A lista de 130 mil palavras está sempre disponível na tela e pode ser percorrida de A a Z. Para buscas mais diretas, há uma janelinha em que se pode escrever a palavra desejada. Ainda na mesma janela, aperte a tecla *Dicionário* e o Aurélio mostrará o significado.

As formas de consulta interessantes são as que usam outras teclas desta tela. Se você errou a grafia da palavra e o dicionário diz que ela não consta, apele para a função *Semelhantes* e ele lhe mostrará palavras parecidas — entre elas, pode estar a que você procura.

Pelo Aurélio dá até para pesquisar um verbete a partir de seu significado. Como é mesmo aquela palavra que quer dizer "medo de altitude"? Basta digitar a expressão (seguindo algumas regrinhas explicadas pelo manual), usar a função *Reverso* e em segundos virá a resposta: acrofobia ou hipsofobia. Legal, né? Quando o objeto da pesquisa for um verbo, pode-se ter acesso às formas de conjugação dele. Basta apertar a tecla *Verbo.*

A interface do Aurélio segue o padrão Windows. Para facilitar o uso, as funções mais comuns podem também ser acionadas por uma barra de botões bem abaixo do menu principal. Pena que o CD não tenha ilustrações, fotos e nem uma musiquinha. Quem sabe em futuras versões a editora Nova Fronteira resolva transformar o famoso Aurélio num dicionário multimídia.

A função Reverso busca a palavra a partir do significad

Explicação do significado das palavr... exemplos (em azul) podem ser suprim...

O Aurélio dá a conjugação completa de verbos

O corretor ortográfico é a principal inovação da versão CD

DICIONÁRIO ELETRÔNICO AURÉLIO CD-R

Editora Nova Fronteira
Obra de referência

PC 386 SX 16MHz, 4MB RAM, 2MB... ambientes Windows 3.1 ou DOS 5.0, mo... VGA

Prós: Versão eletrônica amplia forma... consulta. O corretor ortográfico integrado é... ótima sacada

Contras: O CD não explora recur... multimídia. Ilustrações, por exemplo, ser... bem-vindas

Avaliação

Informações: Editora Nova Fronteira, fone: (... 224.3434

MAGIC CARPET

Jogo nota 10: original, com gráficos maravilhosos e desafio cabeludo

Em seu computador você já voou em aviões, helicópteros e naves espaciais. Que tal, agora, pilotar um tapete mágico? Que tal sobrevoar florestas, aldeias, lagos e desertos? Mais do que um veículo muito original, este game traz uma história muito bem-bolada, gráficos deslumbrantes e desafio para jogador nenhum botar defeito.

Seu personagem é um aprendiz de mágico que, a bordo de seu tapete, deve recolher esferas de mana (uma espécie de combustível para magias). Mas não será fácil: existem outros magos disputando o mana com você, além de criaturas monstruosas que tentarão eliminá-lo.

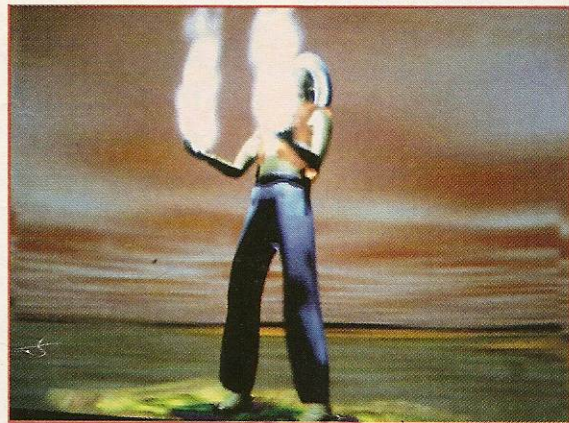
Dirigir o tapete é como pilotar um helicóptero. Usando mouse e teclado combinadamente, você faz altas performances com seu veículo. Não há o risco de cair do tapete ou bater em algum obstáculo, pois ele desvia-se automaticamente.

As armas são magias — um total de 32 encantamentos, que vão desde bolas de fogo e raios a meteoros ou terremotos. Os itens que dão estes poderes estão espalhados pelo ar, bem à vista, ou escondidos em urnas vermelhas: é passar e pegar. Para que as magias funcionem é preciso recolher mana. Para estocá-lo é preciso construir um castelo — o que, aliás, é feito através de magia. Uma vez erguido o castelo, balões de ar quente recolhem automaticamente todas as esferas de mana de que você se apoderar.

O visual é o ponto alto do jogo. Ao sobrevoar os diversos estágios você vai se encantar com a perfeição do relevo. Os elementos dos cenários têm sombra, o mar move-se em ondas e os lagos espelham a paisagem. Uma fina névoa paira ao longe, esfumaçando a linha do horizonte. Para dizer o mínimo, fantástico.

As imagens do jogo podem ser vistas com dois efeitos tridimensionais: o de estereograma (aquele do livro Olho Mágico) e com óculos de lentes vermelha e azul

DICA DA HORA

O desafio deste jogo é simplesmente animal. Além de exigir boa dose de estratégia, Magic Carpet requer ótima coordenação motora e rapidez de movimentos. Bem, da estratégia você não escapa. Mas o desafio pode ser bem atenuado se você usar este cheat providencial que nossos pilotos descolaram. **Inicie o jogo, tecle l e aparecerá um cursor. Escreva RATTY. e tecle Enter. Use as combinações abaixo para obter o efeito desejado: Alt+F1** dá todos os encantamentos; **Alt + F2** dá um pouco de mana; **Alt + F3** elimina os próprios magos adversários; **Alt + F4** destrói os castelos adversários; **Alt + F5** destrói os balões dos magos adversários; **Alt + F6** restaura sua energia; **Alt + F7** destrói todos os monstros do nível; **Shift + C** passa para a próxima fase.

Este é o seu personagem. Você o conhecerá bem na animação de abertura, que tem 15 minutos

As urnas vermelhas contêm magias. Os espelhos são teletransportadores para outras regiões do estágio

Magias, como a do terremoto, causam estragos até na paisagem

O mapa do jogo é bastante completo: mostra a localização do mana, inimigos, castelos e seu inventário de magias

MAGIC CARPET

Bullfrog/Electronic Arts
Ação/Estratégia
1 a 8 jogadores (em rede)

CD. PC 486 DX 33 MHz, 8MB RAM, 2MB HD, ambiente DOS 5.0, monitor VGA

Prós: Mistura perfeita entre ação e estratégia. Gráficos fabulosos. Excelente quando jogado em multiplayer

Contras: O software exigirá o máximo de sua máquina. O ideal seria um Pentium

Avaliação **10**

Onde encontrar: Multimídia Center, fone (011) 950 8305

EDITORA AZUL

Fundador Victor Civita (1907-1990)

Diretoria Angelo Rossi, Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton Oliveira Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Chico Max e Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emílio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago e Wagner P. Hernandez
Ilustração de capa: Sérgio Carreras
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liege de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Miriam Horta, Maria Luiza Marot e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **87**, julho de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER IVC

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA AÇÃO GAMES

SNES GRAND PRIX 3

Um cart de Fórmula 1 que vem com Rubens Barrichello, Berger, Michael Schumacher, Damon Hill e até Christian Fittipaldi. Mais parecido com simulador do que com game de corrida, o cartucho traz pistas fiéis aos traçados reais.

MEGA TOUGHMAN CONTEST

Um bom simulador de boxe. Você vê seu adversário de frente e pode definir melhor as estratégias de ataque e defesa.

SNES MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE

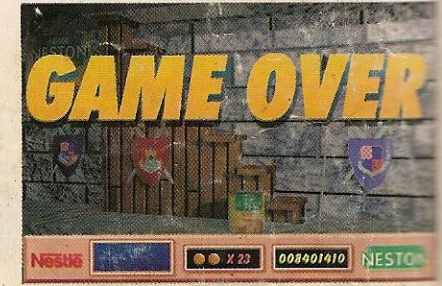
Pra quem curte os heróis japoneses e está esperando o filme, chega a vez de conferir o game até o final.

PREVIEW STREET FIGHTER ZERO

Nossos mitos voltam no tempo para antes da segunda versão do game. Um arcade com gráficos mais bonitos, combos triplos e novos personagens. Confira tudo!

SHOTS

A Nintendo revela, enfim, a ficha técnica do Ultra 64. A máquina vai ter 100 MHz de velocidade e não 500 MHz como a empresa havia anunciado!

EXISTEM MIL MANEIRAS DE DETONAR UM GAME.

INVENTE UMA.

Neston é a melhor fase de qualquer game. A tática é misturar com frutas, iogurte, sorvete, mel, leite, o que você inventar. Detonar vai ser a maior curtição.

MIL MANEIRAS DE PREPARAR.